



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
INSTITUTO DE ARTES

PEDRO FELIPE PINHO SOUZA

O *LOOK* NO CINEMA DIGITAL

Campinas
2018

PEDRO FELIPE PINHO SOUZA

O *LOOK* NO CINEMA DIGITAL

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da Comissão de Pós-Graduação em Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas como parte dos requisitos exigidos para a obtenção do título de Mestre em Artes Visuais.

Orientadora: Profa. Dra. Anna Paula Silva Gouveia

Este exemplar corresponde à versão final da dissertação defendida pelo aluno Pedro Felipe Pinho Souza, e orientado pela Prof^a Dr^a Anna Paula Silva Gouveia

Campinas

2018

Agência(s) de fomento e nº(s) de processo(s): CAPES

Ficha catalográfica
Universidade Estadual de Campinas
Biblioteca do Instituto de Artes
Silvia Regina Shiroma - CRB 8/8180

So89L Souza, Pedro Felipe Pinho, 1988-
O look no cinema digital / Pedro Felipe Pinho Souza. – Campinas, SP :
[s.n.], 2018.

Orientador: Anna Paula Silva Gouveia.
Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de
Artes.

1. Cinematografia em cores. 2. Cores. 3. Cinema. 4. Cinema - Técnica. I.
Gouveia, Anna Paula Silva, 1964-. II. Universidade Estadual de Campinas.
Instituto de Artes. III. Título.

Informações para Biblioteca Digital

Título em outro idioma: The look in the digital cinema

Palavras-chave em inglês:

Color cinematography

Colors

Motion pictures

Motion pictures - Technique

Área de concentração: Artes Visuais

Titulação: Mestre em Artes Visuais

Banca examinadora:

Anna Paula Silva Gouveia [Orientador]

Paulo César da Silva Teles

Núbia Bernardi

Data de defesa: 30-01-2018

Programa de Pós-Graduação: Artes Visuais

BANCA EXAMINADORA DA DEFESA DE MESTRADO

Pedro Felipe Pinho Souza

ORIENTADORA: Anna Paula Silva Gouveia

MEMBROS:

1. Prof.^a Dra. Anna Paula Silva Gouveia
2. Prof. Dr. Paulo César da Silva Teles
3. Prof.^a Dra. Núbia Bernardi

Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas

A ata de defesa com as respectivas assinaturas dos membros da banca examinadora encontra-se no processo de vida acadêmica do aluno.

DATA DA DEFESA: 30/01/2018

DEDICATÓRIA

Dedico esse trabalho a minha mãe Nádia Maria Pinho Souza, meu pai Luiz Antônio de Souza e meu irmão Augusto Pinho Souza, minha família. Sem eles nada seria possível. Amo vocês.

AGRADECIMENTOS

Em especial, aos meus pais e meu irmão e a Gi, agradeço por tudo.

À minha orientadora Prof^ª Dr^ª Anna Paula Silva Gouveia, por ter me orientado e apoiado em todos os momentos desse processo, pela paciência e dedicação com que me ouviu e debateu. E, principalmente, agradeço pela amizade que surgiu ao longo dessa jornada.

À Prof^ª Dr^ª Marlyvan Alencar, pelo carinho com que se dispôs a ouvir e debater.

Ao Prof^º Dr^º Paulo Telles, amigo e primeiro incentivador de todo esse processo.

À Prof^ª Dr^ª Lilian Ried Barros, pelo amor às cores que tanto me inspirou.

Ao Prof^ª Dr^ª Edson Pfitzenreuter, suas aulas me incentivaram à ser professor.

Aos meus colegas do grupo de pesquisa Mantis, Carlos, Cecília Dani, Milena Leite, Milena Quatter, Núbia e Ronaldo. É uma honra estudar com vocês.

Aos meus colegas de trabalho e alunos da FAAL – Faculdade de Administração e Artes de Limeira, onde leciono. Ser professor é uma dádiva.

À Eliza Capai, pelo filme maravilhoso e inspirador.

À Ana Claudia e Rafael Kashima, por terem me suportado durante esse período, por terem me acolhido e por serem minha família também. Amo vocês.

À Rebeca, pelo empurrão decisivo para o início desse mestrado.

Aos queridos André “Mali” e Thaís “Thucka” pela amizade linda que temos.

Aos meus primos, Lucas, Cláudia, Vini, Fábio e em especial, Julia e Bia.

Aos meus amigos (em ordem alfabética) que me ouviram exaustivamente sobre este assunto. Aline, Bruna, Carolzinha, Claudinha, Coraci, Danilo, Fabinho, Hidalgo, Júlia, Julio, Jeff, Karen, Laís, Leo, Mari, Marcela, Mauro, Miguita, Momô, Natália, Nei, Newton, Paulo, Pedrinho, Raul, Robinho, Roberta, Rodrigo, Sarah, Souza, Thamires, ao Pagode do Souza e à D. Zica F. C. e a todos os demais que estiverem na comemoração.

À Capes pela bolsa concedida.

E finalmente, à Unicamp!

*“Reze e trabalhe, fazendo de conta que esta vida é um dia de
capina com sol quente, que às vezes custa muito a passar, Mas
sempre passa. E você ainda pode ter muito pedaço bom de alegria...
Cada um tem a sua hora e a sua vez: você há de ter a sua”*

(Guimarães Rosa em “A hora e a vez de Augusto Matraga”.)

RESUMO

O presente trabalho analisa o processo de criação do *look*, termo comumente utilizado na indústria cinematográfica, em especial pelos responsáveis com os aspectos cromáticos dos filmes, como diretores de fotografia, diretores de arte e coloristas. Trazendo referências bibliográficas de profissionais da área e teóricos do cinema, o *look* é conceituado e alguns *looks* são analisados ao longo da dissertação, utilizando filmografia contemporânea. O colorista terá destaque, pois é um dos profissionais que propõe o *look* utilizando processos atuais para manipulação da imagem cinematográfica. O trabalho desse profissional é analisado, tendo como base a experiência como colorista do autor desta pesquisa no processo de criação do *look* do filme *Tão Longe é Aqui*, dirigido por Eliza Capai em 2013. As fases do processo, os termos e as principais ferramentas para criação do *look* são conceituados e compartilhados.

Palavras-chave: *Look*; Correção de cor; Colorização digital; *Color grading*; Cinema.

ABSTRACT

This work seeks to analyze the process of creating the look, a term commonly used in the film industry, especially those responsible for the chromatic aspects of the films, such as cinematographers, art directors and colorists. Bringing bibliographical references of professionals of this area and cinema theorists, the look will be conceptualized and some looks will be analyzed throughout the dissertation using contemporary films. The colorist work will matter because he is one of the professionals who produces the look using current process for manipulation of the cinematographic image. The work of this professional will be analyzed based on the experience as a colorist of the author of this text in the process of creating the look of the film *Here is so far* (Tão Longe é Aqui), directed by Eliza Capai in 2013. The phases of the process, the terms and the main tools to perform the process of creating the look will be explained and shared.

Keywords: Look; Color correction; Digital colorization; Color grading; Cinema.

LISTA DE FIGURAS E GRÁFICOS

Figura 1 – Imagens do filme Brilho Eterno de uma mente sem lembranças nas quais é possível observar as mudanças no cabelo da personagem.....	17
Figura 2 – Fluxograma com o encadeamento dos termos conforme utilizados nessa dissertação.....	22
Figura 3 – Cena de Jurrasic Park (Spielberg, 1993) na qual os animais virtuais comem o ator real.....	26
Figura 4 – Filmes sobre Guerra – Até o ultimo homem (Mel Gibson,2017); O resgate do soldado Ryan (Spielberg, 1999); Falcão Negro em Perigo (Ridley Scott, 2001).....	31
Figura 5 – Fluxograma com ss fases do processo de criação do <i>look</i> e os profissionais envolvidos em cada fase.	34
Figura 6 - Cenas do filme Ouro e Maldição (Greed - 1924) de Erich von Stroheim.....	36
Figura 7 - Frames do filme Intolerância (Intolerance, 1916) de Griffith.....	37
Figura 8 - Frames do filme A Vida Em Preto E Branco, de Gary Ross (1998).....	39
Figura 9 - Cenas do filme O Mágico de Oz, V. Fleming, 1939.....	41
Figura 10 - Imagens de Pleasantville (1999) e O Mágico de Oz (1939)	42
Figura 11 – O <i>look</i> amarelo e “empoeirado” de O’Brother where art thou (Ethan e Joel Cohen, 2000)	43
Figura 12 – Matrix (Lilly e Lana Wachowski, 1999), Traffic (Sodenbergh, 2001) e Só Deus Perdoa (N. Refn, 2013)	50
Figura 13 – Cenas do filme Matrix (Lilly e Lana Wachowski, 1999). Paleta monocromática verde para os momentos de inserção dos personagens na Matrix e azul para fora dela.	51
Figura 14 – Grand Hotel Budapeste (Wes Anderson, 2014) e Moonrise Kingdom (Wes Anderson, 2012).....	52
Figura 15 – O Fabuloso Destino de Amelie Poulain (Jean-Pierre Jeunet, 2002) e sua paleta complementar opondo verdes e vermelhos.....	52
Figura 16 – Teal and orange nos filmes Iron Man 2 (Jon Favreau, 2010), Mad Max: Estrada da fúria (George Miller, 2015) e Transformers 2 (Michael Bay, 2009)	53
Figura 17 – À esquerda a referência dos quadrinhos 300 e à direita uma cena do filme (Zack Snyder, 2007) de mesmo nome.....	55

Figura 18 – Cenas do filme Scott Pilgrim vs the world (Edgar Wright em 2010) com referências em games e quadrinhos.	55
Figura 19 – Direito de Amar (Tom Ford, 2010). Imagens do início do filme - sem saturação	58
Figura 20 - Direito de Amar (Tom Ford, 2010). Comparação entre as memórias de George (acima) e seu momento atual (abaixo)	59
Figura 21 – Direito de Amar (Tom Ford, 2010). Sequência do filme com a saturação aumentando	60
Figura 22 - Direito de Amar (Tom Ford, 2010). Sequência de uma memória a partir de uma fotografia.....	62
Figura 23 - Direito de Amar (Tom Ford, 2010). Outros momentos onde a mudança repentina pode ser percebida.....	62
Figura 24 – Azul é a cor mais quente (Kechiche, 2013). Adèle rodeada de elementos azuis no início do filme	65
Figura 25 - Azul é a cor mais quente (Kechiche, 2013). O relacionamento de Adèle e Thomas e a paleta escolhida	66
Figura 26 - Azul é a cor mais quente (Kechiche, 2013). Adèle passa por Emma pela primeira vez nas ruas de Paris	67
Figura 27 - Azul é a cor mais quente (Kechiche, 2013). As cenas de sexo com a presença de elementos azuis no cenário	67
Figura 28 - Azul é a cor mais quente (Kechiche, 2013). Adèle rodeada por azuis menos intensos, o cabelo de Emma loiro e a presença de vermelho em alguns momentos, como nas unhas de Adèle.	68
Figura 29 - Azul é a cor mais quente (Kechiche, 2013). A iluminação da cena muda, o azul dá lugar ao vermelho.	69
Figura 30 - Azul é a cor mais quente (Kechiche, 2013). A briga e o fim do relacionamento entre as duas. Emma de azul e Adèle de cinza.	69
Figura 31 - Azul é a cor mais quente (Kechiche, 2013). Adèle agora na presença de azuis cada vez com menor intensidade.....	70
Figura 32 - Azul é a cor mais quente (Kechiche, 2013). Adèle com seu vestido azul na exposição de Emma.	70
Figura 33 - Azul é a cor mais quente (Kechiche, 2013). A última cena do filme. Adèle de vestido azul, rodeada de cinza.	71

Figura 34 – Moonlight – sob a luz do luar (Jenkins, 2017). Os três momentos do filme. A infância, adolescência e vida adulta de Chiron. Para cada momento foi emulado um tipo de negativo diferente.....	74
Figura 35 - Moonlight – sob a luz do luar (Jenkins, 2017). O desafeto de Chiorn, Terrel, normalmente apresentado com a presença de vermelhos na imagem, seja no figurino ou em elementos do set.....	75
Figura 36 – Moonlight – sob a luz do luar (Jenkins, 2017). Paula (Naomie Harris), a mãe de Chiron, banhada em luz magenta e vestindo vermelho ao gritar com o filho.	76
Figura 37 - Moonlight – sob a luz do luar (Jenkins, 2017). Chiron rodeado de elementos azuis.	76
Figura 38 - Moonlight – sob a luz do luar (Jenkins, 2017). A última cena em que Chiron utiliza vermelho. Ouvindo os conselhos de Juan para nunca deixar alguém dizer quem ele deve ser.	76
Figura 39 - Moonlight – sob a luz do luar (Jenkins, 2017). Chiron atrás de grades observa seu desafeto sem poder ir embora da escola.	77
Figura 40 - Moonlight – sob a luz do luar (Jenkins, 2017). A vingança de Chiron contra Terrel acaba por colocar o personagem na cadeia.	77
Figura 41 - Moonlight – sob a luz do luar (Jenkins, 2017). Kevin veste azul em praticamente todas as cenas.....	78
Figura 42 - Moonlight – sob a luz do luar (Jenkins, 2017). A última cena do filme Moonlight, Chiron sob a luz do luar.....	79
Figura 43 - Comparação entre três diferentes câmeras.....	86
Figura 44 - Comparação entre as três câmeras diferentes no teste realizado pela produtora Visual Impact.	88
Figura 45 - Imagens retiradas do filme Tão Longe é Aqui I	90
Figura 46 - Imagens retiradas do filme Tão Longe é Aqui II.	91
Figura 47 - Imagens retiradas do filme Tão Longe é Aqui III.....	92
Figura 48 – Tão Longe é Aqui (Eliza Capai, 2013) Feira em Cabo Verde - sem tratamento (esquerda) e com tratamento (direita).	94
Figura 49 - Waveform e Vectorscope referentes à Figura 24.....	94
Figura 50 - Controles das correções primárias referente às mudanças da Figura 24.....	95
Figura 51 - Controles das correções secundárias referente a Figura 24	96

Figura 52 - Tão Longe é Aqui (Eliza Capai, 2013) Imagem bruta, com correção primária e com correção secundária respectivamente.....	97
Figura 53 - Tão Longe é Aqui (Eliza Capai, 2013) Da esquerda para direita. Imagem sem tratamento, com tratamento primário e com tratamento secundário.....	98
Figura 54 - Software Apple Color – em detalhe as modificações nas saturações das correções primárias (acima) e secundárias (abaixo) realizadas.	99
Figura 55 - Tão Longe é Aqui (Eliza Capai, 2013). Imagens do início do filme, saturadas conforme proposta	99
Figura 56 - Tão Longe é Aqui (Eliza Capai, 2013). Da esquerda para direita. Imagem sem tratamento, com tratamento primário e com tratamento secundário.....	100
Figura 57 - Em detalhe as modificações nas saturações da correção secundária.	101
Figura 58 – Tão Longe é Aqui (Eliza Capai, 2013). Imagem sem tratamento (esquerda), com tratamento (direita).....	102
Figura 59 - Tão Longe é Aqui (Eliza Capai, 2013). Imagens do filme (acima) e suas respectivas pixelizações (abaixo).....	102
Figura 60 - Tão Longe é Aqui (Eliza Capai, 2013). Imagem bruta, com tratamento primário e com tratamento secundário.	103
Figura 61 - Tão Longe é Aqui (Eliza Capai, 2013). Imagem bruta (esquerda) e com o <i>look</i> aplicado (direita).	104
Figura 62 - Tão Longe é Aqui (Eliza Capai, 2013). Detalhe do filme no qual quase não há saturação na imagem.....	105
Figura 63 - Controles da imagem (Figura 37) do software Apple Color.....	106
Figura 64 - Tão Longe é Aqui (Eliza Capai, 2013). A festa com a presença somente de homens dá lugar a uma festa sem saturação.	107
Figura 65 - Tão Longe é Aqui (Eliza Capai, 2013). Imagem com e sem o tratamento proposto, respectivamente. Abaixo, destaque para o valor de 0.25 na saturação da imagem.	108
Figura 66 - Tão Longe é Aqui (Eliza Capai, 2013). Entrevista com pouca saturação. Imagem sem tratamento à esquerda e com tratamento à direita.	109
Figura 67- Tão Longe é Aqui (Eliza Capai, 2013). Sequência de planos do filme na qual se percebe a proposta para o <i>look</i> da obra.....	110
Figura 68 - Tão Longe é Aqui (Eliza Capai, 2013). Imagem sem tratamento, com tratamento primário e com tratamento secundário, respectivamente.....	111

Figura 69 – Os controles de color grading e a saturação determinada em 0.98.	112
Figura 70 – Tão Longe é Aqui (Eliza Capai, 2013). Os três momentos da entrevista com a jogadora de futebol feminino.	112
Figura 71 – Tão Longe é Aqui (Eliza Capai, 2013). Imagem bruta, com correção de cor e color grading respectivamente da cantora, ultima entrevistada do filme.....	113
Figura 72 - Tão Longe é Aqui (Eliza Capai, 2013). Imagem bruta, com correção de cor e color grading respectivamente da filha da cantora. A imagem deixa os tons amarelo-alaranjado para uma coloração mais neutra.....	114
Figura 73 – Tão Longe é Aqui (Eliza Capai, 2013). Sequência de imagens do filme e a pixelização para auxiliar na percepção da proposta.....	115
Gráfico 1 - Gráfico de saturação do filme pelo tempo do filme Direito de Amar.....	61
Gráfico 2 – Gráfico do estado de espírito pela duração do filme Tão Longe é Aqui.	84
Gráfico 3 - Gráfico inicial comparado com a Figura 49 mostrando a conclusão do processo comparado com as imagens do filme Tão Longe é aqui.....	115

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	16
Cinema e cor	17
 1. COLORIZAÇÃO DIGITAL, CORREÇÃO DE COR E O <i>LOOK</i>	20
1.1 As etapas do processo de colorização digital.....	21
1.2 Colorista: técnico x artista	24
 2. O <i>LOOK</i>.....	34
2.1. Os significados dos <i>looks</i>	34
2.2. Categorizando os <i>looks</i>	45
 3. CAMINHOS DA COR	56
4.1 Alguns caminhos.....	57
4.2 Direito de Amar – Saturação instantânea.....	57
4.3. Azul é a cor mais quente e Moonlight - Construindo simbologias.....	63
4.4 Moonlight: sob a luz do luar – Simulando imagens	71
 4. O PROCESSO DE CRIAÇÃO DO LOOK –	
O CASO DE TÃO LONGE É AQUI	81
3.1 O processo de criação do <i>look</i> de Tão Longe é Aqui	81
3.2. As fases do processo	85
3.3. Diferentes câmeras, diferentes cores.....	86
3.4 A importância de equalizar os planos	88
3.5 Correção de cor	92
3.6 Otimismo e saturação.....	93
3.7 Pessimismo e ausência de saturação	99
3.8 As mazelas e os cinzas	102
3.8 A esperança nas mulheres.....	110
 CONSIDERAÇÕES FINAIS	116
REFERÊNCIAS.....	119
APÊNDICE.....	123

INTRODUÇÃO

O cinema é uma arte encantadora. As ficções, dramas, comédias, animações, suspenses, aventuras, a possibilidade de contar uma história visualmente, de dar corpo a personagens, movimento, dar vida a lugares muitas vezes fantasiosos são todas capacidades do cinema e esse encantamento, quase impossível de relatar, talvez seja o que o torne arte, antes de tudo. E no ano de 2004, o autor desta dissertação adicionou cores a essa admiração.

Foi naquele ano, em julho, que o filme *O Brilho Eterno de uma Mente sem Lembranças* (The eternal Sunshine of a spotless mind - Michel Gondry) foi lançado. Um filme capaz de instigar o nosso olhar sobre como as cores podem encantar. O filme narra a história de amor entre Joel (Jim Carrey) e Clementine (Kate Winslet). Depois de uma desilusão amorosa, o primeiro resolve apagar, literalmente, a garota de sua mente com um novo procedimento criado por um médico. Essa é uma breve sinopse do filme e, durante as quase duas horas de projeção, acompanham-se as memórias de Joel com Clementine sendo apagadas uma a uma de sua mente.

Clementine é uma garota que tingia os cabelos, e os tingia de diversas cores. Verde, vermelho, laranja e azul são as cores em que vemos seu cabelo na obra. Essas cores também indicam os momentos da personagem no filme, e isso ajuda a entender de que parte do relacionamento deles, a memória, que seria apagada, se referia. No início do relacionamento, ela está com o cabelo verde, passando por vermelho, laranja e finalmente azul, quando estão separados. Independentemente de tentar associar essas cores a uma estrutura pela qual passam relacionamentos (por exemplo, vermelho como o momento de maior paixão, ou azul como frieza e distanciamento do término), essas cores auxiliam a compreender os diversos momentos e lugares da narrativa. Em uma montagem complexa, cheia de idas e vindas ao espaço-tempo diegético do filme, perceber a cor dos cabelos de Clementine auxilia na compreensão daquela narrativa.

A partir daquele ano, diversos outros filmes foram vistos pelo autor deste texto, e sempre houve uma tentativa de análise dos filmes associada às cores destes. Tornou-se impossível assistir filmes sem perceber suas cores.

Figura 1. Imagens do filme *Brilho Eterno de uma mente sem lembranças* nas quais é possível observar as mudanças no cabelo da personagem.



Cinema e cor

As cores encantam os homens há algum tempo, no cinema não é diferente. Cada cena possui uma tonalidade, cada objeto em cena, uma cor, cada personagem se veste com um matiz diferente, o que tudo isso pode significar? O cinema foi o responsável pelo início desta pesquisa, foi o disparador e impulsionou as primeiras inquietações no autor. As cores também tiveram seu espaço nas investigações. Presente nas mais diversas áreas, estudar a cor é um desafio para qualquer ser humano, pois a cor está em todos os lugares e pode ser observada sob diferentes aspectos e áreas do conhecimento.

Ao analisar essa gama e amálgama de teorias de origens diversas, indo da filosofia à psicologia da percepção, passando pela fisiologia, física, estética etc., percebi que os pressupostos de uma teoria não invalidam a priori os das outras, e, dessa forma, fui levado a considerar o fenômeno cromático como um processo amplo, a exigir um estudo de natureza interdisciplinar. (GUIMARÃES, 2001, p. 3)

Espectro visível, luz, radiação, onda, as definições são amplas e abrangem diversas áreas do conhecimento. A cor é uma sensação causada pela radiação eletromagnética. Essa radiação tem o comprimento de onda presente no espectro visível, que denominamos luz. Luciano Guimarães (2001) debate a complexidade em relação à definição do que é cor em seu trabalho *A cor como informação*, o autor traz outros estudos ao longo da história que se debruçaram sobre o assunto e conclui, baseado em autores contemporâneos, como Jacques Aumont e Michel Pastoureau, que a cor é uma sensação. O debate e os termos utilizados, misturando física, biologia, psicologia dentre outras áreas, podem parecer complexos, ainda mais se a busca é por compreender a cor inserida no cinema, uma arte que pressupõe investigações simbólicas e filosóficas, e não exatas sobre a cor.

Sentimos cor e a sentimos primeiramente através do órgão da visão, o olho. Cada sensação gerada irá produzir expectativas, desejos, vontades, associações, medos e alegrias diferentes em cada indivíduo, e, conseqüentemente, será interpretada de modo diferente por

cada cultura e sociedade. A partir disso, um leque de possibilidades se abre para a utilização da cor.

Esta dissertação analisará algumas possibilidades da utilização da cor no cinema. As questões disparadoras que trouxeram esta pesquisa à tona foram: como a cor da imagem modifica a percepção de uma cena? Quem escolhe e com qual intuito essa cor? O autor desta dissertação trabalhou como colorista no documentário *Tão Longe é Aqui*, produzido e dirigido por Eliza Capai (2013), e a partir dessa vivência formulou as questões anteriores. Ao modificar cada cena para transmitir através da cor uma sensação específica no espectador, o autor/colorista tornou-se o responsável por escolher a cor e o intuito dela no filme baseando-se em sua vivência, experiência e troca com os outros responsáveis pelo filme.

Ao longo deste trabalho, diversas questões sobre cinema e cor serão levantadas. É esse o tema através do qual a dissertação é conduzida. Para além de suas capacidades físicas e da nossa decodificação através da visão, a cor existe no mundo, e a interação humana com os diversos elementos, das mais variadas cores, está inserido em nossa cultura. Ao associar determinada sensação a uma cor, cada cultura construiu e desconstruiu suas vivências e realidades.

Como associar uma cor à determinada sentimento? Aparentemente, a humanidade vem fazendo isso desde seu surgimento, e continua esse processo, atualmente, como uma missão eterna na tentativa de compreender o mundo. O cinema é exemplo e meio pelo qual essa missão continua a existir.

No universo cinematográfico, alguns profissionais são responsáveis por pensar e inserir elementos em cena, e a preocupação destes com as cores dos elementos e as possibilidades destas suscitam questões sobre como conduzir uma narrativa através das cores no filme. Dentre os diversos profissionais que manipulam a cor em um filme, o foco, aqui, será o colorista, último profissional a se preocupar com a cor, pois seu trabalho acontece durante a pós-produção da obra, ou seja, depois das imagens já estarem gravadas. Este profissional irá produzir a imagem final do filme, baseado naquilo que foi produzido antes e nas possíveis novas questões levantadas. A partir disso, o profissional irá buscar o *look*, termo comumente utilizado nas produtoras nacionais e internacionais, o *look* é o objeto de investigação deste trabalho, assim como sua relação com o colorista.

Um debate importante diz respeito a como o colorista é visto no universo cinematográfico. Devido à importância cada vez maior das técnicas digitais em detrimento das analógicas, o colorista é muitas vezes tido como o técnico responsável por ajustar a imagem aos padrões estabelecidos, enquanto outros profissionais, como diretor de fotografia e

diretor de arte, encarregam-se de trazer “aspectos artísticos” para a imagem, muitas vezes o colorista é apenas aquele que domina os softwares e aplica o que lhe é pedido.

No primeiro capítulo, investiga-se sobre como nomear e classificar os termos utilizados na área cinematográfica para os processos de manipulação da cor na imagem. Correção de cor, *color grading*, colorização digital, *look*, correções primárias, correções secundárias são alguns termos que possuem significados distintos. Alguns processos, aliás, possuem nomes idênticos e significam coisas distintas. Um dos desafios é encontrar uma nomenclatura que torne possível a compreensão dos processos sem prejudicar o entendimento dos termos utilizados usualmente. O objetivo principal é chegar a uma definição do *look*, objeto do estudo. Além da nomenclatura, todavia, os responsáveis pelas etapas da criação do *look* também são tema deste capítulo e o colorista será analisado enquanto técnico e/ou artista da obra.

O segundo capítulo foca-se exclusivamente no *look*. Através de um apanhado histórico da modificação da imagem cinematográfica, o capítulo busca mostrar o desenvolvimento dos significados que a cor na imagem carregou ao longo da história da sétima arte. O capítulo categoriza os *looks*, e traz como referência obras do passado, culminando na investigação de filmes atuais.

O terceiro capítulo deste trabalho analisa a cor em algumas obras cinematográficas atuais, percebendo como o *look* se comporta e algumas possíveis associações entre diferentes *looks* que podem ser percebidas. As obras escolhidas foram *Direito de Amar* (*A single man*, 2009), *Azul é a cor mais quente* (*La vie d'Adèle*, 2013) e *Moonlight: sob a luz do luar* (*Moonlight*, 2016)

Após a investigação dos processos e significados para obtenção de um *look*, o trabalho apresenta o autor desta pesquisa como colorista do filme *Tão Longe é Aqui* (2013). Através desta investigação, foi possível observar uma aplicação de um *look*, elaborado para uma obra específica, e como seu significado foi planejado. Esse capítulo possui termos técnicos e utiliza gráficos presentes nos softwares de colorização digital. Para realizar a leitura dos gráficos, um glossário ao final desta dissertação apresenta uma explicação de alguns termos e como realizar a leitura dos gráficos.

1. COLORIZAÇÃO DIGITAL, CORREÇÃO DE COR E O *LOOK*

O processo de colorização digital utilizado em produções televisivas e cinematográficas é relativamente novo, surge depois dos avanços da informática e popularização do computador, por volta do final da década de 1990 e início dos anos 2000. Para Prince (2004), dois filmes marcam o início desse processo: *Pleaseantville* (Gary Ross, 1998) e *O'Brother Where Art You* (Ethan e Joel Cohen, 2000). O primeiro tem sua importância por ser um filme gravado em cores e descolorido¹ digitalmente para tornar-se preto-e-branco, já o segundo, por modificar as cores das paisagens e locações para, assim, homogeneizar os planos sob uma mesma identidade visual criando um novo conceito, chamado de *look* pelos profissionais da área: “[...] *looks* são estilizações visíveis de uma imagem com a intenção de criar um estado de espírito claro ou referência”. (HURKMAN, 2014, p. 14). O *look* do filme é, portanto, um visual proposto pelos profissionais envolvidos, relacionado à cor em um filme. Dentre esses profissionais, há o colorista² durante o processo de colorização digital.

O termo colorização digital é utilizado essencialmente para se referir à técnica de “pintura” realizada em imagens digitais. Sua maior utilização se dá em fotografias em preto-e-branco que são coloridas com a utilização de softwares como Adobe Photoshop³. No cinema, a colorização digital será o termo utilizado para definir a técnica de matização de filmes em preto-e-branco. A colorização digital modifica os pixels da imagem digital, alterando suas características cromáticas. Existe um universo de possibilidades para a manipulação cromática da imagem digital possibilitada pela colorização digital. No cinema, duas ganham destaque: a correção de cor e o *color grading*, que serão explicados no decorrer deste capítulo.

A colorização digital cinematográfica nem sempre será utilizada para matizar imagens em preto-e-branco. Se a colorização digital permite manipular e controlar os pixels de uma imagem, modificando-os sem restrições, diversas utilizações artísticas podem surgir desse

¹ Ao utilizar o termo “descolorir”, refiro-me à retirada dos matizes do espectro eletromagnético, o filme torna-se preto-e-branco após a utilização dessas técnicas digitais.

² Profissional responsável pelo processo de colorização digital.

³ É possível entender melhor essa técnica através do vídeo hospedado no site Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=vubuBrcAwY> - Acessado em 27 de setembro de 2017.

processo no cinema. O controle de todos os pixels da imagem cinematográfica apresenta-se ao utilizador desse processo.

O processo e o surgimento das técnicas utilizadas pelos aparatos digitais para coloração da imagem não se distanciam, quanto às suas utilizações, daquelas apresentadas nos moldes analógicos ao longo da história do cinema, porém, possibilitam maior velocidade na realização e um maior controle sobre a imagem cinematográfica. Esse controle, consequentemente, trouxe novas possibilidades criativas, como a criação dos *looks* para os filmes.

Atualmente, como relatado por Edgar Moura (2016), muitos acreditam que o trabalho do colorista se limite a balancear e equalizar os planos, otimizar as imagens de modo a não deixar erros, ou exageros cometidos durante a gravação, serem percebidos, algo como “consertar a imagem”, uma função de “controle de qualidade”. Essa é, realmente, uma de suas funções, porém, não a principal. O principal trabalho do colorista é propor o *look*, uma identidade visual para a obra.

1.1 As etapas do processo de colorização digital

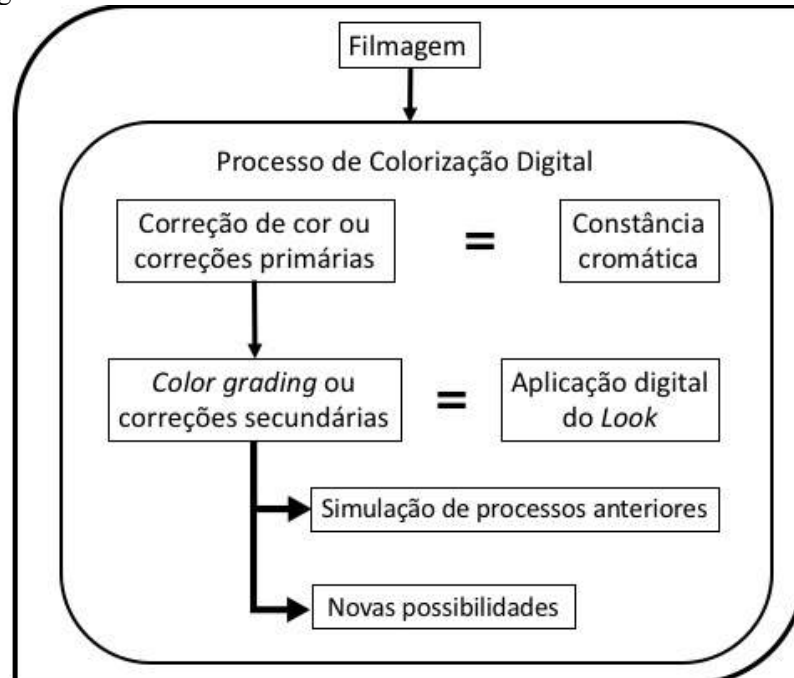
Os autores e mesmo os profissionais da área divergem quanto a como nomear e dividir as diversas etapas do processo de colorização digital, mesmo nos termos em inglês. A correlação para com a língua portuguesa ainda é imprecisa, o que dificulta as pesquisas na área. A fase da pós-produção cinematográfica que intervém e modifica a imagem filmada através da manipulação dos pixels é chamada, no inglês, de *color correction* ou de *color grading*. Alexis Van Hurkman, colorista norte-americano, faz uma diferenciação entre esses dois termos:

Eu diria que *color correction* se refere a um processo que é mais técnico em sua natureza, de fazer ajustes para corrigir problemas qualitativos claros na imagem, levando-a a um estado bastante neutro, enquanto *grading* refere-se a um processo mais intensivo de desenvolvimento de um estilo apropriado geral para a imagem, em relação às necessidades narrativas e artísticas pretendidas.⁴ (HURKMAN, 2011, p. ix, tradução própria)

⁴ I would argue that color correction refers to a process that is more technical in nature, of making adjustments to correct clear qualitative problems in an image, bringing it to a fairly neutral state, whereas grading refers to a more intensive process of developing an appropriate overall *style* for the image, relative to the narrative and artistic needs of a program.

Hurkman já dá sinais, portanto, da importância que o colorista tem no processo de construção da imagem cinematográfica. Os termos, porém, ainda precisam de atenção pois podem gerar confusão. Ao separar os dois termos em dois conceitos diferentes, o autor também estabelece diferentes etapas para o processo. Uma primeira, com um caráter técnico, e, uma segunda, com um viés artístico. Porém, o trabalho como um todo ainda não possui uma nomenclatura precisa, ora sendo chamado de color correction, ora grading. Nessa dissertação o termo utilizado para se referir ao trabalho como um todo será colorização digital da obra cinematográfica. A Figura 2 mostra o encadeamento dos termos e como eles são referenciados.

Figura 2. Fluxograma com o encadeamento dos termos conforme utilizados nessa dissertação



Fonte: Imagem produzida pelo autor

Tem-se, portanto, o processo de **colorização digital**, que envolve duas fases distintas: **correção de cor ou correções primárias**, que tem como objetivo garantir uma constância cromática para a obra; e **color grading ou correções secundárias**, cujo objetivo é aplicar digitalmente o *look* proposto. Esse segundo processo possui duas características distintas, a simulação dos processos de colorização anteriores realizados ao longo da história do cinema e novas possibilidades que surgem com a ferramenta digital.

Pensar o *look* de um filme, portanto, é pensar o segundo processo, chamado de color grading por Hurkman. O visual que atende às necessidades narrativas e artísticas é o *look*. O próprio autor em um de seus livros demonstra tecnicamente como alcançar diversos *looks*. As

possibilidades de manipulação da cor depois do surgimento e controle do pixel trouxeram aos diretores uma nova via criativa. Os diferentes *looks* podem estar associados às narrativas, aos personagens, seus humores, aos ambientes da obra, etc.

O sentido da cor forma-se em decorrência das relações estabelecidas no próprio discurso, através das suas conexões com as formas, atmosferas, estado de alma, disposições tímicas (euforia, aforia, disforia), distribuições espaciais (topologia), e ao próprio encadeamento de acontecimentos que caracteriza a narrativa [...] (BARROS, 2012, p. 77)

Na língua portuguesa, o fotógrafo Edgar Moura, diretor de fotografia brasileiro e autor do livro *da Cor* (2016), no qual relata sua experiência com o processo de colorização digital, traduz esses dois termos em “correção de cor” e “marcação de luz”, e utiliza na maior parte do tempo o segundo, sob a seguinte justificativa:

[...] vou chamar, na maior parte do tempo, o trabalho de *color correction* de “marcação de luz”, e por duas razões: a primeira, por que estou escrevendo em português e, a segunda, porque, quando “marcamos luz”, estamos intervindo não só na cor, mas em quase todos os componentes da luz. Ou, pelo menos, na natureza e na intensidade. A única coisa que não se altera na “marcação de luz” é a “direção da luz”. Isso quer dizer o seguinte: o colorista não pode fazer nada quanto à “direção de fotografia” da imagem. Ele não pode mudar as fontes de luz de lugar. (MOURA, 2016, p. 55)

Moura define a função do colorista e também suas limitações, até onde vai o trabalho do diretor de fotografia e onde se inicia o do colorista quanto à manipulação e controle da imagem filmada. Ao utilizar “natureza da luz”, o autor refere-se ao controle que o colorista possui dos pixels da imagem, podendo modificar o matiz (“a cor”), sua saturação e sua claridade (que ele nomeia de “intensidade da luz”, pois ao aumentar ou diminuir a claridade dos pixels a imagem aparentará estar mais clara ou mais escura). Quanto à direção dos focos de luz e ao enquadramento, o colorista, realmente, pouco pode fazer, essa é a função do fotógrafo.

O colorista, portanto, busca o *look*, uma homogeneidade e harmonia entre os diversos planos do filme para que o visual escolhido atenda às expectativas artísticas dos criadores. Para criar esse visual, o colorista não trabalha sozinho, mas em conjunto com o fotógrafo, cenógrafo, figurinista e o diretor geral. O primeiro é o responsável por iluminar a cena, por colocar os focos de luz e enquadrar. O segundo, é responsável pelos objetos da cena, pela cenografia, escolha das cores dos ambientes, disposição dos objetos. O terceiro, figurinista, é responsável pelo figurino das personagens, suas roupas e adereços. E por último, o diretor geral, responsável pela ideia disparadora que irá unir os outros profissionais em torno de um

mesmo tema. É o diretor que faz a conexão entre todos e o roteiro e outros elementos narrativos da obra, ele determina o caminho a ser seguido. Os outros profissionais e suas *expertises* podem auxiliar o diretor em suas escolhas, mas, no geral, a última palavra é dele. Dependendo da obra, outros profissionais podem ter destaque como o maquiador, por exemplo.

1.2 Colorista: técnico x artista

O colorista é um dos responsáveis pela criação de um filme, é o último a se preocupar com a cor na obra. Em uma arte que envolve diferentes profissionais de diversas áreas, a responsabilidade desse profissional tem importância devido ao fato de não haver como modificar a imagem cinematográfica após o fim de seu trabalho, diferentemente dos outros profissionais do processo de produção. Sua função, portanto, é assegurar a qualidade cromática final da obra.

Na melhor das hipóteses, a obra de arte surge através da montagem, na qual cada fragmento é a reprodução de um acontecimento que nem constitui em si uma obra de arte, nem engendra uma obra de arte, ao ser filmado. (BENJAMIN, 1985, p. 178)

Walter Benjamin (1985) já havia teorizado a respeito de como o cinema fragmenta a estrutura da produção da obra de arte ao separar os diversos processos que devem ser realizados para a conclusão de um filme. O filme, assim, durante sua projeção, é uma reprodução de um processo que aparenta não possuir seu instante derradeiro de criação (sua “aura”⁵). O autor pressupõe que o filme, enquanto obra de arte, surge através da montagem. Atualmente, é interessante constatar como o processo de pós-produção, no qual apenas a montagem estava inserida, se fragmenta também em diferentes processos e profissionais, dentre eles a colorização digital e o colorista. A autenticidade da obra e os profissionais envolvidos no cinema podem suscitar debates sobre a importância de cada função no desenvolvimento da obra. Mais do que buscar uma ou outra função primordial, o cinema é uma obra coletiva e o reconhecimento das diferentes *expertises* é fundamental para essa arte.

⁵ Termo utilizado por W. Benjamin para designar a autoridade da obra de arte original em detrimento de suas reproduções. O cinema, segundo o autor, destrói a aura, pois não se pode dizer que ela surja na filmagem, na montagem ou na exibição.

O embate entre o caráter técnico e o artístico das funções dos realizadores ainda gera greves e debates na principal indústria de filmes mundial, Hollywood, pois o trabalho de diversos profissionais passa despercebido. No ano de 2013, um protesto aconteceu do lado de fora do teatro onde o prêmio do Oscar foi entregue. Os grevistas eram os profissionais responsáveis pelos efeitos digitais. As empresas responsáveis pelos processos estavam falindo e o reconhecimento era muito baixo. Naquele mesmo ano, Ang Lee venceu o Oscar de melhor diretor por *As aventuras de Pi*, um filme em que 80% da obra foi produzida digitalmente⁶.

O colorista não cria efeitos a partir de uma tela verde como os responsáveis pela computação gráfica da obra, no entanto, mesmo elementos totalmente digitais, quando inseridos na imagem, precisam passar pelo processo de colorização digital, mais precisamente pela correção de cor. A colorização digital irá unir todos os elementos da imagem sob uma mesma identidade visual, e isso inclui os elementos totalmente digitais. Quando há atores interagindo com esses elementos, a verossimilhança só será alcançada se houver uma constância cromática entre universo real e universo digital. Nesse sentido, o colorista possui uma função técnica importante no desenvolvimento da obra de arte cinematográfica.

Stephen Prince (2011), ao analisar a introdução da técnica digital e os efeitos especiais no cinema, faz uma análise do filme *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993) sob essa ótica. O objetivo da obra em introduzir os efeitos especiais digitais de maneira realista, aparentemente, foi alcançado. O auge desse embate entre real e virtual, para ele, pode ser resumido na cena em que “a criatura digital “come” o ator real”⁷ (PRINCE, 2011, p. 30, tradução própria). Realmente uma cena simbólica da interação entre o digital e o real em cena.

Os animais digitais existem somente no espaço 3D do computador e não no mundo que estava diante da câmera. O boneco mecânico, por contraste, existe diante da câmera, mas eles não interagem tão dinamicamente com os atores⁸. (PRINCE, 2011, p. 31, tradução própria)

⁶ Materia do jornal Folha de São Paulo sobre a crise no setor de efeitos especiais hollywoodiano. Acesso em 06 de setembro de 2017 - <http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2013/03/1253944-hollywood-vive-crise-no-setor-de-efeitos-especiais-produtora-que-levou-o-oscar-faliu.shtml>.

⁷ “the digital creature ‘eats’ the live actor.”

⁸ “The digital animals exist only in 3D computer space and not in the world that was before the camera. The puppets, by contrast, do exist in actual space before the camera, but they do not interact as dynamically with the actors.”.

Figura 3. Cena de Jurassic Park (Spielberg, 1993) na qual os animais virtuais comem o ator real



A realidade em filmes com efeitos digitais é simulada através de modelos numéricos/matemáticos, no caso de Spielberg, por exemplo, para poder simular os dinossauros, o digital sugere características plásticas da realidade.

Estas sugestões incluem fontes de informações sobre o tamanho e posicionamento dos objetos no espaço, sua textura e aparente densidade de detalhes, o comportamento da luz enquanto esta interage com o mundo físico, princípios de movimento e anatomia, e a física envolvendo sistemas dinâmicos como água, nuvens e fogo. Ferramentas digitais dão ao cineasta uma habilidade sem precedentes de replicar e enfatizar essas sugestões como meio de ancorar a cena em uma realidade perceptual que o espectador vai achar verossímil por seguir as mesmas leis observáveis da física que o mundo que ela/e habita. O *status* referencial da representação é menos importante neste conceito de realismo.⁹ (PRINCE, 2011, p. 32, tradução própria)

⁹ These cues include information sources about the size and positioning of objects in space, their texturing and apparent density of detail, the behavior of light as it interacts with the physical world, principles of motion and anatomy, and physics involved in dynamic systems such as water, clouds, and fire. Digital tools give

E é nesses debates que a cor tem sua relevância. A cor aparece como componente intrínseco da realidade, do objeto, mas também é modelo numérico, passível de ser, portanto, digitalizada, transformada em simulacro. A técnica de aplicação de cores no ambiente do computador exige do colorista a subjetividade da escolha de cada cor para a imagem, não mais dentro do modelo numérico, mas como sensação. A cor inscrita nessa subjetividade é que alimenta a arte do colorista. Assim a cor, real ou digital, funcionando como sensação na obra, traz uma subjetividade que é proporcionada pela técnica. A cor, em suma, aparece como elemento fundamental da imagem, elemento mínimo no pixel, modelo numérico e maquinário e também como elemento máximo na imagem, como pura sensação.

Não é de se estranhar, portanto que, para chegar a esse “realismo”, o cinema precise da cor, precise ser colorido. A cor é, nesse caso, ferramenta fundamental da mimese, parte integrante do objeto retratado que deve ser reproduzida com fidelidade para que o objetivo do realismo seja atingido. “Logo, a cor pode ser considerada como simplesmente outro elemento que aproxima o cinema da realidade” (COSTA, 2011, p. 31). Em seu início o cinema parece não utilizar a cor como índice de realidade, a cor parece não possuir vínculo com uma representação realista e, durante muito tempo, esteve associada a filmes de fantasia e animações. Como esclarece Maria Helena Costa “[...] a cor de início passou a significar não um incremento no realismo, mas no desenvolvimento de um cinema “irrealista” no qual os cineastas a utilizavam no sentido de representar a fantasia.” (COSTA, 2011, p. 31 e 32)

E ela complementa:

A “verdade” é que a audiência aceita a ausência de cor nos filmes quando outros códigos de realismo narrativo se fazem presentes. A cor, portanto, não foi o elemento fundamental no julgamento do espectador sobre a gradação do realismo fílmico. (COSTA, 2011, p. 32)

Aparentemente, nos filmes realizados nas primeiras décadas do século XX, ao perceber que a cor não contribuía com os códigos de realismo propostos pelo cinema, a solução mais comum era negar a cor e voltar ao cinema em preto-e-branco. Não é por acaso,

filmmakers an unprecedented ability to replicate and emphasize these cues as a means for anchoring the scene in a perceptual reality that the viewer will find credible because it follows the same observable laws of physics as the world s/he inhabits. The referential status of representation is less important in this conception of realism.

portanto, que no manual de utilização da cor no cinema proposto em 1957 - *Elements of Color in Professional Motion Pictures* - encontramos trechos como esse:

Musicais e filmes de fantasia estão livres para oportunidades ilimitadas no uso criativo da cor. Aqui não estamos presos pela realidade, passada ou presente, e nossa imaginação pode elevar-se. Musicais e fantasias são normalmente concebidos para proporcionar prazer visual assim como a música agrada aos ouvidos¹⁰. (1957, p. 42, tradução própria)

O debate sobre a cor, ocorrido no início do cinema, se assemelha ao debate da introdução das técnicas digitais, e é interessante observar o conservadorismo referente à utilização das cores nessa arte, pois não permite utilizar livremente as cores em filmes diferentes de musicais e fantasias. Felizmente, alguns autores iriam questionar essa premissa e introduzir a cor nos filmes associando-a a narrativa e carregando as obras das referências simbólicas trazidas pela cor.

A utilização da cor como elemento de verossimilhança e a técnica de correção de cor possuem similaridades. Assim como a técnica de *color grading*, também possui a possibilidade de proporcionar prazer visual através da obra. Há, portanto, duas vertentes que se unem no processo de colorização digital, uma técnica e outra artística. Edmond Couchot (2003) entende que são as técnicas que dão acesso à arte, ou seja, o controle de determinada técnica irá desenvolver, ou mesmo produzir, novas formas de arte.

A imagem é uma atividade que coloca em jogo técnicas e um sujeito (operador, artesão ou artista, segundo cada cultura) operando com estas técnicas, mas possuidor de um saber-fazer que leva sempre o traço voluntário, ou não, de uma certa singularidade. Como operador, este sujeito controla e manipula técnicas através das quais vive uma experiência íntima que transforma a percepção que tem do mundo: *a experiência tecnestésica*. (COUCHOT, 2003, p. 15, tradução própria)

Além de artista, operador e artesão, uma outra definição aparece ao tratar do sujeito que opera com determinadas técnicas: o técnico. O colorista será encarado como o técnico responsável por operar um software que manipula os pixels da imagem cinematográfica. O software é a ferramenta do colorista. A função desse técnico não é encarada como artística, por muitos, e o reconhecimento, como visto, acaba não vindo por parte dos outros

¹⁰ Musicals and fantasy pictures are open to unlimited opportunities in the creative use of color. Here we are not held down by reality, past or present, and our imagination can soar. Musicals and fantasies are usually designed to provide the eye with visual pleasure in the way that music pleases the ear.

profissionais, que já possuem a via artística de suas profissões bem delimitada. Philippe Dubois (2004, p. 57) também teoriza a respeito, e declara: “[...] a invenção essencial é sempre estética, nunca técnica”. Esta técnica, portanto, não está separada da “experiência íntima” que o colorista tem com a ferramenta, e ao manipular e compreender a fundo esta, desenvolverá novas e diferentes possibilidades para sua utilização, distanciando-se do caráter puramente técnico (se é que este existe) e se aproximando de um viés artístico da utilização da ferramenta.

Assim, quanto mais capaz for um sistema para imitar fielmente o real em sua aparência, mais ele suscitará a proliferação de pequenas formas que minam tal potência de mimetismo, visando desconstruí-lo. Curiosa revanche da imagem sobre o instrumentalismo da máquina, como se estivéssemos diante de uma pulsão de subversão da figura proporcional à força de dominação do sistema. (DUBOIS, 2004, p. 55)

A colorização digital, como processo, proporciona à obra cinematográfica dois importantes desdobramentos: constância cromática, que irá determinar a verossimilhança necessária à boa parte das obras cinematográficas, garantindo assim uma simulação da realidade através da montagem dos planos sob uma mesma identidade cromática. Esse desdobramento é construído tecnicamente através da primeira fase do processo, considerada técnica por Hurkman (2014), chamada de correção de cor ou correções primárias.

O segundo desdobramento envolve o desenvolvimento da proposta de *look*, essa etapa é chamada de *color grading* (HURKMAN, 2014), ou correções secundárias, e atende às necessidades narrativas e artísticas da obra. O desenvolvimento do *look* da obra envolve diversos profissionais, porém, o termo *look* só é utilizado no momento de finalização, ou seja, somente quando o colorista entra em ação.

O desenvolvimento do *look* envolve o aparecimento de uma segunda característica bastante peculiar do cinema digital. Ao buscar manter a verossimilhança através da mimese dos processos reais, em alguns casos, as técnicas digitais simulam características do próprio cinema e de seu desenvolvimento. A imagem cinematográfica possui características únicas que a diferencia de outras imagens, muito disso era devido aos diferentes negativos e revelações que foram sendo introduzidos ao longo de sua história, criando um leque de imagens características dessa arte. Essas imagens também podem ser simuladas pelas técnicas digitais, e a colorização digital, como tal, se responsabiliza por realizar esses simulacros, ou seja, produzir imagens como se tivessem sido filmadas com determinado tipo de negativo ou determinado tipo de revelação da película. Essa simulação da imagem analógica (no caso,

uma emulação, pois as principais características da imagem analógica são mantidas) se tornou uma das primeiras funções do processo de colorização digital, reduzindo custos e acelerando os processos em comparação aos analógicos/fotoquímicos.

A colorização digital, portanto, é um processo composto pelas técnicas de correção de cor (ou correções primárias) e *color grading* (ou correções secundárias), sendo nesta segunda técnica que se encontra o desenvolvimento do *look* da obra. E esse *look* pode simular características do próprio cinema.

Hurkman (2014), em seu livro *Color Correction Look Book*, demonstra como alcançar diversos *looks*, tendo como base imagens obtidas através de processos fotoquímicos. Um desses processos, bastante utilizado, se chama *bleach by-pass* e consiste em reter a prata dos negativos durante a revelação para criar um efeito específico na imagem. Obviamente, não é possível reter a prata em processos digitais, portanto, simula-se digitalmente o visual da imagem fotoquímica, como o resultado é satisfatório pois compreende-se completamente o processo, diz-se emulação da película. É o processo de colorização digital que gera esse efeito. E, por se tratar de um *look*, essa técnica é aplicada durante o *color grading*.

Os processos de retenção de prata foram desenvolvidos por muitos laboratórios diferentes, principalmente para manipular o contraste, aprofundar (e afundar) as sombras, alterar a saturação, destacar os brancos (às vezes) e aumentar o grão quando você está trabalhando com projetos planejados e destinados à impressão e marcação de cor na película.¹¹ (HURKMAN, 2014, p. 28, tradução própria)

No cinema, portanto, foi o desenvolvimento das técnicas de colorização dos negativos e o próprio desenvolvimento dos negativos que culminou, atualmente, em parte do que se faz na colorização digital. Sendo a função técnica homogeneizar o filme de maneira a manter a verossimilhança da obra e, como função artística, utilizar do processo para aplicar digitalmente o *look* criado para obra.

Westerns podem facilmente se beneficiar de cores quentes, granulações e contraste. Filmes de vampiro amplificam o terror através da adição de pontos de escuridão, luzes frias, saturação direcionada e tons incomuns de cores misturadas na iluminação. No entanto, esses *looks* familiares, enquanto

¹¹ Silver-retention processes have been developed by many different film labs, mainly to manipulate contrast, deepen (and crush) shadows, alter saturation, blow out highlights (sometimes), and increase grain when you're working with projects shot on and destined for printing and color timing on film.

visualmente clichês agora, foram deliberadamente criados para evocar uma sensação de tempo e lugar¹². (HURKMAN, 2014, p. 14, tradução própria)

A utilização do *look* para estabelecer o clima ou humor da obra está atrelada ao uso de determinadas cores e às referências simbólicas que elas podem adquirir. Essa utilização, no que concerne ao colorista e ao processo de colorização digital, diz respeito ao *color grading*. É a aplicação digital da proposta de *look* do filme. Determinadas cores em certos filmes amplificam e podem construir narrativas, como por exemplo a utilização de tons de azuis, verdes e cinzas para o estilo de filmes de guerra, ou uma alta saturação e muitas cores para filmes infantis. Ao longo da história do cinema, pode-se observar a construção simbólica das cores atreladas aos estilos das narrativas contadas.

Figura 4. Filmes sobre Guerra: Até o ultimo homem (Mel Gibson, 2017); O resgate do soldado Ryan (Spielberg, 1999); Falcão Negro em Perigo (Ridley Scott, 2001)



A cor, enquanto elemento a ser manipulado pelo colorista, pode assumir diversos valores simbólicos e conceder ao *look* a capacidade de modificar a percepção da obra. Os valores simbólicos podem ser os usuais e comumente estabelecidos, como por exemplo, o vermelho atrelado ao amor ou o azul à frieza e depressão. No entanto, como defende Lilian Ried Barros (2012), utilizações diferentes podem surgir, dependendo da criatividade dos responsáveis, não sendo, portanto, uma regra inquestionável a associação de determinado *look* a determinado discurso visual que se queira gerar.

Ao procedermos desta maneira - buscando apenas os significados simbólicos das cores -, perdemos a oportunidade de apreender, de observar, de sentir as novas possibilidades que podem estar de fato sendo sugeridas pelos discursos visuais, como resultado das relações particulares que a cor estabelece com todos os outros elementos sensíveis da mensagem. Ao ignorarmos o poder transformador da experiência estética no que se refere à apreensão da cor, nos privamos de entrever novos usos, novas articulações

¹² [...] looks are visible stylizations of an image with the intent to create a clear mood or reference. Westerns can easily benefit from warmth, grit, and contrast. Vampire movies look extra-vampy through the addition of pools of darkness, cool light, targeted saturation, and unusual color tones mixed into lighting. However, those familiar looks, while visually clichéd now, were once deliberately created to evoke a sense of time and place.

das cores com o universo plástico e semântico de cada manifestação. (BARROS, 2012, p. 250)

As técnicas digitais ampliaram as possibilidades desses discursos visuais, diferentes *looks* surgem constantemente, trazendo inúmeras referências e associações. Ao se afastar de guias usuais de utilização da cor no cinema, esses discursos se tornam cada vez mais ricos em possibilidades. Esses guias, assim como paletas de cores, referências e simbologias utilizando cores têm aparecido com frequência na internet com o intuito de auxiliar na produção de filmes¹³. A empresa *Studio Binder*¹⁴ produziu um guia para coloristas de como utilizar a cor em filmes. O guia, logo em seu início, aponta para o vídeo produzido para internet hospedado no site *YouTube - Color in Storytelling*¹⁵ - o responsável pelo vídeo é o diretor independente Lewis Bond, e o vídeo apresenta técnicas para a utilização da cor em filmes, utilizando uma filmografia contemporânea. Esses guias auxiliam na compreensão das possibilidades para o uso da cor no cinema, mas não devem ser limitantes dos processos artísticos.

O discurso visual proposto pelas técnicas digitais, pelo *look*, pode funcionar, portanto, como o meio pelo qual se exerce uma “atitude criativa em relação à cor para a obra” (BARROS, 2012, p. 248). O *look* da obra pode carregar os significados simbólicos das cores, e, muitas vezes, ele funciona perfeitamente com o discurso que está sendo produzido, mas, pode também, explorar novas possibilidades.

Assim, defendemos a ideia de que uma atitude criativa em relação à cor torna necessária à sua contextualização, ou seja, induz a explorar as possibilidades de conexão entre as cores e os outros elementos expressivos das mensagens que se articulam ao plano do conteúdo. (BARROS, 2012, p. 248)

O diretor da obra, juntamente com outros responsáveis pela cor do filme (como cenógrafo, fotógrafo, figurinista, etc.) irão apresentar propostas para as cores baseados nos elementos do roteiro e no tipo de narrativa. Porém, é somente depois das filmagens finalizadas e com o filme já montado que o colorista - o último a se preocupar com as cores na obra - irá propor um discurso visual, um *look*, que pode amplificar as escolhas feitas

¹³ Uma busca rápida por cores em filmes aponta para sites como: <http://moviesincolor.com> , <http://thecolorsofmotion.com/films> <http://www.shutterstock.com/blog/movies-in-color-film-color-palettes> . Acessos em 05 de janeiro de 2017.

¹⁴ A empresa atua na organização e preparação de produções para cinema e TV. Especializadas em produções *indies*, a empresa oferece softwares para organização dos processos de pré-produção, produção e pós-produção, além de guias para todas as fases e oferece cursos em todas as fases do processo. Atua no mercado norte-americano.

¹⁵ O vídeo pode ser encontrado no seguinte link: www.youtube.com/watch?v=aXgFcNUWqX0&feature=youtu.be . Acesso em 20 de julho de 2016.

anteriormente, corrigi-las, ou mudá-las completamente.

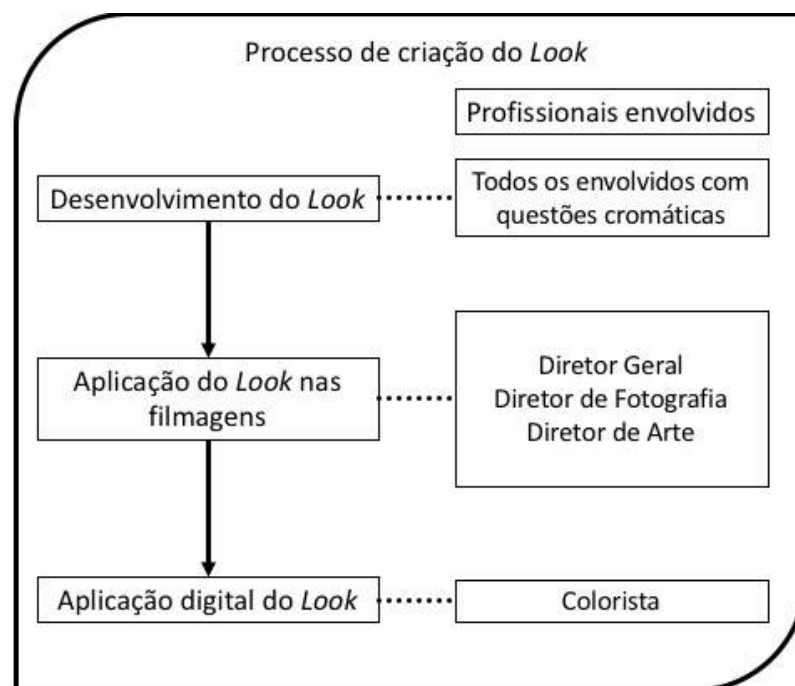
Todos os *looks* são baseados em algum uso dominante da cor (mesmo que isso seja conseguido diminuindo uma gama específica de cor), e eu acho que é útil examinar diferentes abordagens para a criação de significados para o uso da cor em um determinado projeto, especialmente porque os significados podem mudar dependendo das exigências narrativas do projeto que você está trabalhando¹⁶. (HURKMAN, 2014, p. 14, tradução própria).

¹⁶ All looks are based upon some dominants use of color (even if that's achieved by diminishing a specific range of color), and I think it's useful to examine different approaches to creating color meaning for a particular project, especially as meanings can change depending on the narrative requiriments of the project you're working on.

2. O LOOK

Conforme indicado na Figura 5, o *look* é formado pela união de diversas *expertises* do ramo cinematográfico responsáveis pelos aspectos cromáticos da obra que será desenvolvida. Ou seja, seu desenvolvimento se dá na união desses profissionais e decorrentes debates sobre como a experiência imagética final do filme deve ser. Em suma, ao desenvolver o *look*, esses profissionais levarão em conta não apenas aspectos estéticos como também narrativos.

Figura 5. As fases do processo de criação do *look* e os profissionais envolvidos em cada fase.



Fonte: Imagem produzida pelo autor.

Após o desenvolvimento dessa proposta, o *look* será então aplicado nas filmagens e na pós-produção. O termo *look*, no entanto, é utilizado primordialmente pelos profissionais da pós-produção, devido a capacidade destes em alterar a proposta, caso desejado. Ou seja, mesmo envolvendo diversos profissionais, em uma tentativa de consolidar uma proposta única, a aplicação digital do *look* ganha um caráter muito mais potente devido às possibilidades dos aparatos digitais. Essa potência, no entanto, é canalizada com melhores resultados visuais quando em consonância com as outras áreas responsáveis pelos aspectos cromáticos.

Tendo em vista que o *look* é uma aplicação digital da concepção cromática estabelecida para o filme, ele é resultado do controle numérico da informação das cores da

imagem. Ou seja, o controle dos pixels. Nesse sentido, o *look* surge como uma simulação dos processos de pintura da imagem cinematográfica, muitas vezes com intuito de transmitir informação, simbologias ou diferentes significados através da cor para a narrativa da obra.

2.1 Os significados dos *looks*

A pintura à mão dos negativos foi a primeira técnica de introdução de cores em obras cinematográficas¹⁷. Sua importância se deve ao fato de capacitar o cineasta a associar cores com elementos em cena, e tornar possível destacar determinados objetos ou personagens, ressaltar certas situações, incrementando muitas vezes seu valor simbólico na narrativa. Esse passo permite que a cor se torne mais um elemento a ser pensado e devidamente colocado juntamente aos outros presentes na obra cinematográfica. Os significados trazidos pelas cores são muitos, e como pontua Eisenstein,

O problema não é, nem nunca será, resolvido por um catálogo fixo de símbolos de cor, mas a inteligibilidade emocional e a função da cor surgirão da ordem natural de apresentação da imagem colorida da obra, coincidente com o processo de moldar o movimento vivo de toda a obra. (EISENSTEIN, 2002, p. 99 e 100)

Essa citação de Eisenstein pode ser encontrada em seu texto “*Cor e significado*”, onde o autor realiza o que ele nomeia de uma “*rapsódia do amarelo*”, trazendo literaturas, quadros, artistas, poesias e teóricos que tratam da cor amarela e as diversas associações e referências possíveis para essa cor. O texto foi escrito originalmente em 1940 sob o título de “*Montagem Vertical*” e é o segundo de três ensaios publicados na revista soviética *Iskusstva Kino*. Sendo um dos principais nomes no desenvolvimento da montagem cinematográfica e da história do cinema, o autor pregava a sincronia entre som e imagem, trazendo teorias e artistas que pensavam e trabalhavam com a sincronização dos sentidos, como Scriabin, Wagner e Diderot.

O final do ensaio do autor russo é elucidativo para mostrar o intuito de Eisenstein com a cor em filmes. Sua rapsódia mostrou que não é possível uma lei abrangente de significados absolutos entre cores e sons e que, talvez, durante a montagem da obra, seja preciso deixar

¹⁷ Os primeiros filmes coloridos pela Edison Company foram de danças femininas para o Kinetoscópio. A data de suas pinturas é difícil de precisar, mas a Edison Company deve ter começado a produção de cópias coloridas a mão em 1894 ou 1895. (YUMIBE, 2012, p. 49)

claro o intuito da utilização das cores para determinada tarefa ou emoção desejada, fazendo dele um dos primeiros a teorizar a associação da cor à narrativa do filme.

Obviamente, a interpretação “geralmente aceita” pode servir como um impulso, e bem eficiente, para a construção da imagem colorida do drama. Mas a lei implícita aqui não legalizará nenhuma correspondência absoluta “em geral”, mas exigirá que a consistência, numa chave de tom-cor definida, permeando toda a obra, deve ser dada por uma estrutura de imagem em estrita harmonia com o tema e a ideia da obra. (EISENSTEIN, 2002, p. 101)

Uma obra interessante para constatar a utilização de cores associadas à narrativa no início do cinema é *Ouro e Maldição* (*Greed*) dirigida por Erich von Stroheim e lançada em 1924 (Figura 6). O controverso¹⁸ diretor filmou uma obra de nove horas, que viria a ser diversas vezes cortada até sua versão final.¹⁹ Utilizando a cor amarela como símbolo de riqueza e também da degradação e cobiça humana, o filme possui, no início, diversos trechos apenas com moedas e dentes de ouro pintados de amarelo em meio ao preto e branco dos filmes da época. O personagem principal se vê envolto desse ouro, que aos poucos o corrompe. Ao final do filme os *frames* da obra estão totalmente amarelos e o personagem em um deserto, sozinho, insinuando assim sua total degradação causada pela cobiça.

Figura 6. Cenas do filme *Ouro e Maldição* (*Greed* - 1924) de Erich von Stroheim



¹⁸ Em *Cinema A Imagem-Movimento* (1983), Deleuze faz diversas comparações entre Stroheim e Buñel, apresentando obras de ambos os autores e situações interessantes. Mas é Richard Koszarski, (1983) em seu texto *The Man You Loved to Hate: Erich von Stroheim and Hollywood*, que, narra uma verdadeira epopeia para o diretor cortar *Ouro e Maldição* dos 42 rolos originais para 10 de quando foi lançado, o corte final não foi realizado por Stroheim, mas sim pela produtora MGM. Esse corte foi muito criticado pelo diretor.

¹⁹ Notícia encontrada no jornal norte-americano *New York Times* sobre o filme - <http://www.nytimes.com/movie/review?res=9B0DE3DC143FE733A25756C0A9649D946595D6CF> - Acesso em 23 de novembro de 2016. -

A cor amarela aqui segue a lógica narrativa da obra, ela acompanha um personagem e seu estado de espírito. A associação usual e generalizante do amarelo com riqueza continua ao longo da narrativa e podemos observar uma transição desse significado do amarelo rumo ao de cobiça. A obra de Stroheim, do início do cinema, já demonstra como a cor foi sendo utilizada na ênfase da narrativa dos filmes.

Os precursores da colorização digital e do *look* na história do cinema, portanto, são as diversas técnicas de colorização dos negativos de filmes, algumas dessas técnicas pintavam os negativos por inteiro²⁰ de determinada cor buscando assim associar determinada cena a algum significado. Muitas obras misturavam as técnicas de pintura à mão com o tingimento para produzir o efeito de cor desejado, como a de Stroheim, por exemplo. Ambos os processos possuem importância e produziram obras significativas - algumas das versões de *Intolerância* (1916, Griffith) foram encontradas coloridas por tingimento, assim como boa parte da filmografia de *westerns* encontrados, produzidos até a década de 40, tinham o tom sépia - tom avermelhado, conhecido justamente por esses filmes (YUMIBE, 2012). No filme de Griffith, *Intolerância*, é interessante constatar como o cineasta utiliza a cor para demarcar certas sensações que ele gostaria de atribuir às cenas (Figura 7).

Nesse último sistema, as cores durante o cinema silencioso apresentavam uma codificação de acordo com a evocação emocional da cena ou estados da natureza: vermelho para as cenas de ira ou paixão, azul para as cenas noturnas, amarelo para as diurnas, e verde (curiosamente) para as cenas de mistério. Esse sistema era igualmente pautado por outras correlações, como é possível verificar, no mesmo, *Intolerância*. No filme de Griffith, uma das amantes do Príncipe Belshazzar é representada em sua sensualidade através do roxo. A cor está a serviço da caracterização da personagem, criando relações de aproximação e consonância com a narrativa. (HÉRCULES, 2013, p. 30)

Figura 7. Frames do filme *Intolerância* (*Intolerance*, 1916) de Griffith



²⁰ Essas técnicas eram conhecidas por tingimento ou viragem. Na primeira mergulhava-se os negativos em tinta de determinadas cores, na segunda utilizava-se algum reagente químico (solvente) que iria produzir o efeito de alguma cor específica no negativo.

A cor em obras cinematográficas possui diversos usos e as possibilidades são praticamente ilimitadas. Essa correlação tão clara, como proposta por Griffith, entre cor e algum sentimento ou “evocação emocional”, seguindo muitas vezes os padrões e paradigmas da utilização das cores convencionadas cultural e socialmente não precisa ser tomada como regra. O que interessa é perceber as possibilidades que a cor traz à obra. Seja quando se colore um elemento da cena ou o *frame* todo, o intuito é dar à cor uma capacidade de adentrar a narrativa. Por carregar valores simbólicos diversos, a cor pode inclusive perpassar a obra e a narrativa. Laura Carvalho Hércules ao analisar a cor nos filmes *Pierrot le fou* (1965) de Jean-Luc Godard e *Le bonheur* (1965) de Agnès Varda, afirma que

A cor revela-se nesses dois filmes franceses como um complexo código visual - estético e conceitual - importante na análise fílmica e enredada em um conjunto de elementos fílmicos (tais como o roteiro, a montagem, a direção de arte, o figurino, a fotografia) e extrafílmicos (que podem englobar discussões sobre identidade nacional, relações de gênero, etnia, classe social, tecnologia e novas mídias, assim como outros horizontes). (HÉRCULES, 2013, p. 12)

O *look* e as técnicas trazidas pelos intermédios digitais utilizam esses conceitos advindos das técnicas anteriores, junto com outras possibilidades. No que concerne aos significados que as cores podem atribuir às imagens, o processo de colorização digital irá possibilitar um controle cromático maior e mais preciso que as técnicas anteriores. Isso não, necessariamente, irá garantir obras nas quais a cor ganhe novos significados e seja utilizada de maneira criativa, esse processo depende da capacidade imaginativa dos criadores das obras.

Para compreender como o *look* foi incorporado ao cinema digital, dois filmes icônicos podem exemplificar melhor: *Pleasantville* (dirigido por Gary Ross em 1998) e *O Brother, Where Art Thou?* (produzido e dirigido pelos irmãos Ethan e Joel Coen em 2000). Segundo Prince (2011, P. 86, tradução própria), “*Pleasantville* e *O Brother, Where Art Thou?* marcaram a introdução dos intermédios digitais²¹ em Hollywood”²². Prince compreende esses intermédios digitais como o intervalo em que a imagem é digitalizada para ser então ajustada antes de ser transferida novamente para película para ser distribuída. O processo de colorização digital, portanto, se encontra durante a realização dos intermédios digitais.

²¹ DI - Digital Intermediate. – Intermédio Digital.

²² *Pleasantville* and *O Brother, Where Art Thou?* marked the onset of the digital intermediate in Hollywood.

Diversas produções, atualmente, já não retornam a película após essa fase, porém a nomenclatura se mantém.

Pleasantville conta a história de dois adolescentes que conseguem entrar e se veem presos dentro do universo preto-e-branco de uma série *sitcom* (comédia) da televisão de 1950. A presença deles dentro da série televisiva, modifica aquele universo e seus personagens que gradativamente vão ganhando cores. Diversos personagens começam a questionar a ordem e a moral vigente no universo da série, e assim começam a ficar coloridos.

A mudança de cores simbolizava a mudança social ocorrida em *Pleasantville*, assim como seus habitantes lutam por novas questões políticas e de gênero que não existiam anteriormente naquele universo simplificado da televisão²³. (PRINCE, 2011, p. 86, tradução própria)

Figura 8. Frames do filme A vida em Preto e Branco de Gary Ross (1998)



É interessante notar que antes de entrarem no mundo televisivo, os dois jovens viviam em um universo com diversas cores. A chegada deles e dos questionamentos que trouxeram dentro do universo da série é o que traz a cor para o filme. Ross filmou *Pleasantville* em cores, os efeitos em preto-e-branco foram adicionados posteriormente, durante o processo de colorização digital. Ou seja, a cor foi retirada digitalmente. A importância desse filme se dá, pois, novamente, após muitas décadas, é possível modificar parte da imagem sem modificar o restante de alguma maneira. Assim como os primeiros filmes pintados a mão davam ao autor a possibilidade de colorir qualquer parte da imagem, as técnicas digitais permitiram o mesmo, com uma precisão maior. O trabalho realizado por Ross demonstrou um controle sobre cada pixel da imagem. Se antes, os métodos ainda não garantiam o controle total de toda a imagem, “Somente o processo dos intermédios digitais permitiram a ele trabalhar seletivamente em cores individuais²⁴” (PRINCE, 2011, p. 86, tradução própria)

²³ The color changes symbolize social changes occurring in Pleasantville, as its denizens grapple with new gender and political issues that never before existed in its simplified television world.

²⁴ Only a digital intermediate process enable him to work selectively on individual colors.

Os intermédios digitais ofereciam uma nova maneira de lidar com a cor. Transferindo a película para arquivo digital, correção de cor²⁵ e inúmeras outras correções na imagem poderiam ser realizadas digitalmente com maior precisão e nuance do que utilizando a tradicional impressão com luz²⁶. (PRINCE, 2011, p. 86, tradução própria)

John Belton (2008) em seu artigo *Painting by the numbers: the digital intermediate* explora a manipulação digital no cinema hollywoodiano. O autor observa a importância de *Pleasantville* ao constatar o questionamento à imagem que o filme propõe.

O uso da cor em *Pleasantville* abre uma janela para a compreensão tradicional da imagem fotográfica como homogênea, como um todo constituído pela moldura que agrupa seus conteúdos. A narrativa do filme explora o potencial disruptivo da violação da homogeneidade cromática da imagem, ao mesmo tempo em que estabelece um mecanismo para restaurar essa homogeneidade²⁷. (BELTON, 2008, p. 59, tradução própria)

Uma comparação comum é feita entre a obra de Ross e o filme de 1939, *O Mágico de Oz*²⁸, de Victor Fleming, talvez, o principal símbolo da tecnologia proposta e realizada pela empresa *Technicolor*²⁹ para colorização da imagem cinematográfica. O filme protagonizado por Dorothy apresenta um universo real em preto-e-branco e um universo mágico e fantasioso colorido. A cor esteve por muito tempo associada à fantasia, aos musicais e ao espetáculo (YUMIBE, 2012), *O Mágico de Oz* é um exemplo e registro dessa associação. John Belton nota que “cada mundo funcionava como uma realidade diegética acreditável em si mesmo - em parte por causa de sua consistência cromática interna³⁰.” (BELTON, 2008, p. 60, tradução própria).

²⁵ Ao utilizar o termo “correção de cor” o autor se refere a todo o processo de colorização digital.

²⁶ The digital intermediate offered a new approach to color timing. By scanning film to a digital file, color timing and numerous other image corrections could be performed electronically and with greater precision and nuance than by using traditional one-light printing.

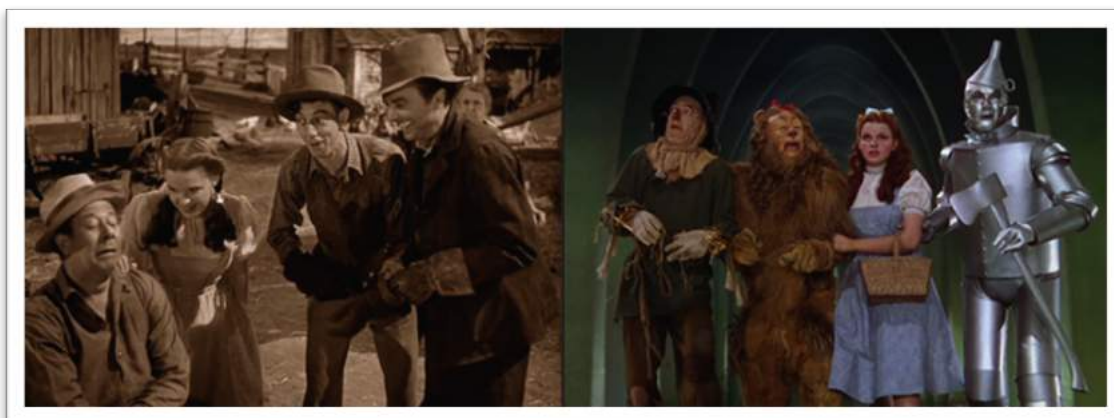
²⁷ The use of color in *Pleasantville* opens a window onto traditional understanding of the photographic image as homogenous, as a whole constituted by the frame that groups its contents together. The film’s narrative explores the disruptive potential of the violation of the image’s chromatic homogeneity while simultaneously setting in place a mechanism to restore that homogeneity.

²⁸ Nome original: *The Wizard of Oz*.

²⁹ Principal empresa de colorização de negativos, fundada em 1893, atuante principalmente nos EUA. Desenvolveu o principal processo de colorização de negativos chamado *Technicolor Three-color*, e foi praticamente hegemônica no setor cinematográfico entre as décadas de 1940 e 1970.

³⁰ [...] each world functioned as a credible diegetic reality in itself - in part because of its internal chromatic consistency.

Figura 9. Cenas do filme *O Mágico de Oz*, V. Fleming, 1939



Enquanto *Mágico de Oz* separa prontamente o mundo preto-e-branco do universo colorido, *Pleasantville* apresenta ambos unidos na mesma imagem e mostra de maneira gradual a passagem de um para outro. A lógica usual da associação da cor, presente em inúmeros filmes, e proposta por diversos guias e manuais³¹, onde as técnicas do *Technicolor* estavam presentes, na qual os universos fantasiosos são coloridos é posta em prova no filme de Ross. É o universo fantasioso que se apresenta preto-e-branco dessa vez. *Pleasantville* é, nesse sentido, inovador, porém o filme ainda não utiliza toda a potencialidade das técnicas digitais, como nota Belton.

Pleasantville abre uma porta para a inovação, mas depois recua para a convenção. Nesse sentido, reflete o curso da tecnologia da imagem digital que tende a simular convenções antigas, analógicas e de criação de imagens, não para criar modos de percepção radicalmente novos³². (BELTON, 2008, p. 61, tradução própria).

Pleasantville poderia ter aproveitado e enaltecido as técnicas digitais, porém, em seu final, quando a imagem volta a ser colorida, as técnicas digitais simulam o resultado visual do processo da *Technicolor*³³. A imagem simula os processos anteriores, a cor não retorna aos

³¹ Podemos destacar o texto de Natalie Kalmus, *Color Consciousness* e o manual para utilização da cor no cinema e televisão assinado pela Associação de Engenheiros de Filmes e Televisão – mais informações no glossário.

³² *Pleasantville* opens a door onto innovation, but then retreats to convention. In this sense, it mirrors the course of digital imaging technology which tends to simulate older, analogue, image-making conventions, not to create radically new perceptual modes.

³³ O processo de colorização de negativos da *Technicolor* consistia em filmar a mesma cena com três negativos, cada um sob efeito de um filtro nas cores vermelho, verde e azul (RGB). Posteriormente esses negativos eram tingidos com suas respectivas cores complementares: ciano, magenta e amarelo, respectivamente. Os negativos eram então unidos criando os filmes coloridos com a utilização desse processo. - (KINDEM, 2004)

personagens e paisagens de modo novo, possibilitado apenas pelas técnicas digitais, ela retorna simulando o padrão da indústria. É nesse sentido que o filme retorna à convenção, simulando a técnica usual e comum do cinema até então. As possibilidades incríveis mostradas no filme são minimizadas com o retorno ao *Technicolor* como padrão imagético. O filme demonstra todo seu poder e capacidade de manipular a imagem, para, em seu último ato, enaltecer as técnicas anteriores. É como se a obra de Ross estivesse preparando o espectador para os próximos *looks* que surgiriam.

Figura 10. Imagens de Pleasantville (1999) e O Mágico de Oz (1939)



No entanto, Pleasantville demonstra de maneira eficaz toda a capacidade das técnicas digitais possibilitadas pelo processo de colorização digital. Na Figura 10, é possível notar a manipulação precisa das cores de um personagem (o personagem principal está em preto e branco e parte de seu entorno está colorido) ou mesmo de uma gama de cores específicas (no caso, apenas a cor rosa aparece, enquanto o resto permanece em preto-e-branco). Não há efeitos de trucagem ou colagem cinematográfica, pois, os personagens se movem livremente na imagem mantendo sua coloração. Em O Mágico de Oz, no entanto, os momentos em que imagens em preto-e-branco estão unidas às coloridas deixam aparente as técnicas de montagem que foram utilizadas e não permitem grandes variações de movimento na imagem.

Retomando o proposto por Lilian Barros, somente quando as possibilidades cromáticas estiverem associadas aos contextos será possível uma utilização criativa para a cor, nesse sentido, o novo discurso visual que a tecnologia digital proporciona encontra espaço no *look* dos filmes. O termo *look* aparece apenas com as técnicas digitais, e é através dele, hoje, que a imagem se afasta das convenções antigas. O *look* proporciona essas novas abordagens e traz a possibilidade para utilização da cor articulada à narrativa, sendo parte integrante de elementos do roteiro, construção dos personagens, locais e situações.

Figura 11. O *look* amarelo e “empoeirado” de *O’Brother where art thou* (Ethan e Joel Cohen, 2000)



Em *O Brother*³⁴, a utilização das novas tecnologias serviu para outro propósito e produziu outra experiência visual. Segundo Prince, os diretores queriam um visual seco, empoeirado para o filme, porém a filmagem estava agendada para o verão do Mississippi, quando a folhagem estaria verde, viva e úmida. Aparentemente, esse problema não possuía solução, nem mesmo o experiente cinegrafista Roger Deakins conseguiu resolver com os recursos fotoquímicos da época.

³⁴ O nome do filme será resumido para “O Brother” para entrar em consonância com os escritos de Prince (2011) que faz o mesmo.

Deakins estava sabendo do que foi realizado em *Pleasantville* e, depois de fazer alguns testes, ele e os Coens concordaram que o filme seria digitalizado (para correção de cor³⁵). “Honestamente”, ele disse, “este era o único jeito de conseguirmos atingir o *look* que nós três desejávamos³⁶. (PRINCE, 2011, p. 87, tradução própria)

O filme possui um visual diferente dos filmes lançados na época, pois, ao isolar os tons de verde e deixá-los mais amarelados, os Coens criaram o primeiro visual digital para um filme, um *look*. A partir daí, diversos filmes iriam explorar essa possibilidade. O visual conseguido em *O Brother* é o primeiro visual cinematográfico que não podia ter sido conseguido fotoquimicamente, essa é a maior relevância do filme. Ao buscar um visual antes do início das filmagens, os diretores se propuseram a criação de um *look*. No caso desse filme, seria seco e empoeirado, o que foi conseguido através de forte presença de amarelos e baixa saturação da imagem. Essas características só puderam ser alcançadas através das técnicas digitais.

A manipulação que Gary Ross demonstrou ser possível com a tecnologia digital faz lembrar, dentro desse aspecto, o início do cinema, pois se torna possível, novamente, manipular apenas um pedaço da imagem. É possível colorir parte da imagem sem influenciar no restante. Já os irmãos Coen demonstraram que o visual da obra poderia se dissociar, em parte, das técnicas puramente fotoquímicas e dar espaço a técnicas digitais de manipulação da imagem.

O discurso visual proposto pelas técnicas digitais, pelo *look*, pode funcionar, portanto, como o meio pelo qual se exerce uma “atitude criativa em relação a cor” para a obra. O *look* pode carregar os significados simbólicos das cores, mas pode também explorar novas possibilidades.

Assim, defendemos a ideia de que uma atitude criativa em relação à cor torna necessária à sua contextualização, ou seja, induz a explorar as possibilidades de conexão entre as cores e os outros elementos expressivos das mensagens que se articulam ao plano do conteúdo. (BARROS, 2012, p. 248)

O diretor da obra, juntamente com outros responsáveis pela cor do filme (como diretor de arte, fotografo, figurinista, etc.), irão apresentar propostas para as cores baseados nos

³⁵ O autor se refere ao processo de colorização digital.

³⁶ Deakins was aware of what had been accomplished on *Pleasantville* and, after running tests, he and the Coens agreed that the film would be digitally graded (color corrected). “Quite honestly”, he said, “it was the only way we could see of achieving the look that all three of us wanted.

elementos do roteiro e nos significados simbólicos que as cores podem assumir, dependendo de como forem manipuladas, porém, é somente depois das filmagens finalizadas e com o filme já montado que o colorista - o último a se preocupar com as cores na obra - irá fazer esse discurso visual, o *look*, ter efeito, o que pode amplificar as escolhas feitas anteriormente, corrigi-las, ou mudá-las completamente.

2.2. Categorizando os *looks*

A colorização digital possibilitou o aparecimento do conceito de *look*, ou seja, o visual que a obra irá assumir. As possibilidades de *look* proporcionadas pelas técnicas digitais são inúmeras. Ao estarem inseridas dentro da lógica digital, as técnicas de correção de cor e *color grading* irão atender à lógica da simulação e, portanto, como dito anteriormente, simular efeitos e características fotoquímicas na imagem digital. Edgar Moura separa os *looks* em três categorias, ele não as nomeia, mas as define

- 1) que já existiam em filme. Exemplos: *bleach by-pass* (revelação sem retirar toda prata não exposta) e *cross processing* (revelação de um filme com um “banho” não indicado. Essas eram as únicas maneiras, na época da fotografia fotoquímica, de alterar cores e contrastes. Era meio lotérico, mas era.
- 2) *looks* que só apareceram depois do digital. Exemplos: vinhetas, santinhos e máscaras/power windows.
- 3) não sei... Ninguém sabe, ainda vão aparecer novos *looks*, ou pelo menos serão aceitos como *looks* e não como “erros”, [...] Com certeza, os novos *looks* serão algumas misturas dos dois anteriores com terceiros. (MOURA, 2016, p. 105)

Essas três possibilidades, no entanto, possuem duas características: surgem enquanto *look* para aproximar a imagem digital das imagens produzidas fotoquimicamente, ou possuem características possíveis somente com as técnicas digitais. A terceira opção que o autor menciona seria a mistura dessas duas com características novas que o autor pressupõe que surgirão, porém podem se encaixar na segunda possibilidade, pois só serão possíveis através das técnicas digitais. É importante realçar, no entanto, a mutabilidade desses conceitos, pois tanto os profissionais da área, quanto os pesquisadores mudam e aprimoram essas especificações constantemente, como é possível constatar pelos textos de Hurkman (2014), Moura (2016) e Prince (2011).

Os *looks* que surgem podem, portanto, remeter a técnicas fotoquímicas utilizadas antes das técnicas digitais surgirem. É o caso, como aponta Yumibe (2012) no filme *Cartas para*

Iwo Jima (Clint Eastwood, 2006). O autor compara o visual do filme de Eastwood com filmes da década de 1970, como *Badlands* (Terrence Malick, 1973) ou *A Woman under influence* (John Cassavetes, 1974) os três com pouca saturação possibilitada pelo efeito de *bleach by-pass* conseguido nesses dois filmes através de processos fotoquímicos e emulados digitalmente no filme de Eastwood.

Somente através da construção de uma história estética ampla do cinema - que leva em conta as analogias do passado e do presente - podemos chegar a uma compreensão mais rica e crítica do que o cinema é, faz e pode fazer, particularmente agora que a imagem digital nos lembrou, mais uma vez, que a ontologia sensível do cinema é, e espero que continue a ser, uma questão aberta e premente³⁷. (YUMIBE, 2012, p. 152, tradução própria)

O processo de colorização cinematográfica teve etapas analógicas durante muitas décadas, as filmagens em películas eram transferidas para o computador e, após os ajustes digitais, os filmes voltavam à película para distribuição e exibição. No entanto, era através desse processo que se tornou possível o acréscimo de efeitos especiais e um diálogo entre o computador e as imagens cinematográficas, porém, ainda refém da película e da exibição através de projetores analógicos.

O cinema esteve, por muito tempo, também dependente dos processos que ocorriam no set, o processo de filmagem era o cerne da arte cinematográfica, a imagem era criada e definida de acordo com as decisões e acordos tomados ali, pelos participantes daquele processo. Depois da fase de produção, intervir no filme era difícil, visto que as possibilidades de manipulação eram pequenas (PRINCE, 2011, p. 83)

Escanear película para arquivos digitais ajudou a aliviar essas restrições. Permitiu aos cineastas e diretores alterar as cores e outros elementos da imagem trabalhando diretamente nos tons de pixels no que era agora um sistema de cor aditivo no lugar do sistema subtrativo que o filme empregava³⁸. (PRINCE, 2011, p. 83, tradução própria)

Para baratear as outras fases (filmagem, distribuição, exibição, por exemplo), o cinema começa a tornar-se gradativamente totalmente digital. Em 2002, George Lucas vai filmar *Star*

³⁷ Only through constructing a broad, aesthetic history of the cinema – one that takes into account past and present analogies – can we come to a richer, more critical understanding of what cinema is and does and can do, particularly now that digital imaging has reminded us once again that cinema's sensuous ontology is, and hopefully will remain, an open and pressing question.

³⁸ Scanning celluloid to a digital file has helped to alleviate these constraints. It enable cinematographers and directors to alter colors and other image elements by working directly on the hues of pixels in what was now an additive color system in place of subtractive system that film employed.

Wars: Attack of the Clones, utilizando uma câmera digital (Sony's CineAlta HDW-F900), produzindo arquivos digitais e abandonando a película. As vantagens da imagem digital, ainda segundo Prince (2011), recaem na habilidade de “ver” mais detalhes das sombras e de produzir imagens mais brilhantes, proporcionando cores mais saturadas e contrastadas na tela. Porém, a imagem digital, em seu princípio, aparentava estranha aos olhos dos expectadores. O próprio Prince, em um artigo de 2004 (*The Emergence of Filmic Artifacts: Cinema and Cinematography in Digital Era*) conclui que “O visual ameno, granulado, levemente nebuloso da película parecerá tão estranho às próximas gerações de expectadores quanto o visual quente e forte do DV³⁹ parece-nos agora.” (PRINCE, 2004, p. 33, tradução própria).

Realmente, a imagem “limpa” das tecnologias digitais proporcionou ao espectador outra percepção da imagem cinematográfica se comparada com a imagem cheia de partículas e grãos da película. Nesse período inclusive, era comum um efeito digital que simulava os grãos e partículas da película, para trazer à imagem digital algumas características de seu meio precursor.

Durante o processo de produção da obra, é preciso considerar os elementos e objetos presentes em cena na construção da imagem cinematográfica. Natalie Kalmus, principal nome da indústria da cor hollywoodiana no período do *Technicolor*⁴⁰, desenvolveu padrões e regras para a utilização de cor em filmes, alguns desses padrões foram quebrados ou melhor desenvolvidos, mas uma ideia em especial chama a atenção, o desenvolvimento de uma paleta de cores que seria seguida pela obra, desse modo, todos os profissionais envolvidos saberiam qual caminho seguir com relação a cor nas obras.

O *Technicolor three-strip*, um dos principais processos de colorização desenvolvidos na história do cinema, foi criado pela empresa de Herbert Kalmus em 1924. Apesar de atuar na área cinematográfica, a empresa de Kalmus nunca se preocupou em produzir os filmes que viria a colorir, se atendo ao mercado da colorização. No entanto, seu sistema de venda desse produto (a cor em filmes) demandava quase que uma produção conjunta com a produtora que os contratava. Para monitorar o processo que envolvia enormes câmeras e a idealização e organização de todos os aspectos cromáticos do filme, incluindo figurinos, objetos de cena, maquiagem específica, dentre outros, a empresa criou o cargo de *color consultant*⁴¹, um

³⁹ Digital Video - Video digital.

⁴⁰ Entre os anos de 1934 até 1949 Natalie Kalmus assinou praticamente todas as obras produzidas pela empresa como supervisora da cor das obras.

⁴¹ Consultor de cor

especialista, por assim dizer, no processo e nas cores em filmes. A mais importante especialista foi Natalie Kalmus.

Segundo Sarah Street (2011), Natalie Kalmus era uma excepcional profissional e teórica do uso das cores no cinema. Escreveu um artigo intitulado *Color Consciousness*⁴² (1935), onde constrói utilizações convencionais para a cor em filmes. Associar vermelho a sangue, poder, paixão, perigo, etc. são exemplos utilizados por ela em sua obra para aplicar cor em filmes e construir narrativas com as cores. Ao analisar o texto de Kalmus, Scott Higgins percebe que: “Kalmus estava tendendo a essa hipérbole, mas sua intenção era demonstrar que a cor poderia ser controlada e que também governa a narrativa através de um sistema de classificação.”⁴³ (HIGGINS, 2000, p. 374, tradução própria).

Natalie Kalmus creditou boa parte das obras do período em que o Technicolor esteve em vigência em Hollywood e se tornou o principal nome da indústria da cor no cinema da época. Natalie Kalmus⁴⁴ foi responsável pela maioria das grandes produções da Technicolor tanto nos EUA quanto ao levar o processo para o exterior, em especial para Inglaterra.

Seu artigo, *Color Consciousness*, é de importância única, pois se tornou o primeiro manual de utilização de cores em filmes, apesar do apelo aos usos convencionais da cor nas obras.

Nós precisamos estudar harmonia da cor, a adequação da cor a certas situações, o apelo da cor às emoções. Acima de tudo, nós devemos ter mais interesse nas belezas coloridas que se encontram sobre nós [...]. Através de tal observação e estudo desenvolvemos um sentido de apreciação da cor e treinamos nosso olhar para notar uma variedade infinita de matizes⁴⁵. (KALMUS, 1935, p. 140, tradução própria)

Kalmus traz à tona a importância da narrativa da obra, sendo que, para ela, a cor não poderia chamar mais atenção do que o enredo. Essa premissa norteou boa parte das

⁴² Consciência da cor

⁴³ Kalmus was surely tending toward hyperbole, but her intent was to demonstrate that colour could be controlled and reined to narrative through a system of classification.

⁴⁴ É importante notar como Natalie Kalmus, apesar de aparentemente uma ótima profissional, foi diversas vezes retratada de maneiras depreciativa, devido a uma possível personalidade forte, argumento que precisa ser refutado ao analisar seu trabalho. Sarah Street, em seu artigo *The Natalie Kalmus Papers and the “Branding” of Technicolor in Britain and the United States* traz uma outra perspectiva sobre esta mulher.

⁴⁵ We must study color harmony, the appropriateness of color to certain situations, the appeal of color to the emotions. Above all, we must take more interest in the colorful beauties that lie about us [...]. By such observation and study we develop a sense of color appreciation and train our eye to notice an infinite variety of hues. O texto pode ser encontrado no link: http://www.zauberklang.ch/Kalmus_ColorConsciousness_SMPE_1935_print.pdf - Acessado em 24 de novembro de 2016.

produções, inclusive até hoje. Eisenstein, como visto, já vinha caminhando para essa premissa, e nos anos 1950 surge outro manual de utilização da cor em filmes, produzido pelo Comitê Especial da Associação de Engenheiros de Filmes e Televisão⁴⁶ intitulado *Elements of color in professional motion pictures*⁴⁷ (1957).

O intuito maior e genuíno de Kalmus foi buscar construir para o cinema uma relação intrínseca entre as cores e a narrativa, fazendo o trabalho produzido pela *Technicolor* ganhar uma importância sem precedentes. No passado, outros cineastas e profissionais da área já perceberam essa propriedade da cor e sua relação com a narrativa, como visto neste capítulo no filme *Intolerance* de Griffith e o texto de Eisenstein, no entanto, é Kalmus quem buscou criar uma linguagem da cor no cinema, com regras e normas a serem seguidas para um melhor resultado do processo.

O próprio fato de que a cor estava na tela durante a duração de um filme inteiro significava que não poderia mais funcionar como um efeito singular, como em sequências interpoladas, ou ser exibido de forma constante como único propósito de um assunto curto. A cor, como a iluminação, tornou-se um fato de mise-en-scène, e sua novidade foi domesticada por sua ubiquidade⁴⁸. (HIGGINS, 1999, p. 65, tradução própria)

Para conseguir “domesticar” a utilização das cores em filmes, Kalmus, em seu artigo, elencou quatro regras a serem seguidas em produções coloridas. A primeira regra, e mais elucidativa, dizia que as paletas cromáticas dos filmes deveriam ser coordenadas com a ação dramática. A segunda limitava a utilização de cores muito claras e saturadas, em detrimento da utilização de cores mais “naturais”. A terceira regra complementava a primeira, permitindo a utilização de certas cores somente em favor da narrativa, e a quarta e última, complementava a segunda ao propor que os elementos da mise-en-scène deveriam estar organizados e coordenados para não causar distrações, pois estas poderiam diminuir a compreensão da narrativa.

⁴⁶ Special Committe of the society of motion picture and television engineers - Tradução livre do autor.

⁴⁷ Elementos da cor em filmes profissionais. O texto pode ser encontrado neste link: https://ia600206.us.archive.org/30/items/elementsofcolori00soci/elementsofcolori00soci_jpg.pdf - Acessado em 24 de novembro de 2016.

⁴⁸ The very fact that colour was on screen for the duration of na entire film meant that it could no longer function as a singular effect, as in interpolated sequences, or be constantantly on display as the sole purpose of a short subject. Colour, like lighting, became a fact of mise-en-scène, and its novelty was partially tamed by its ubiquity.

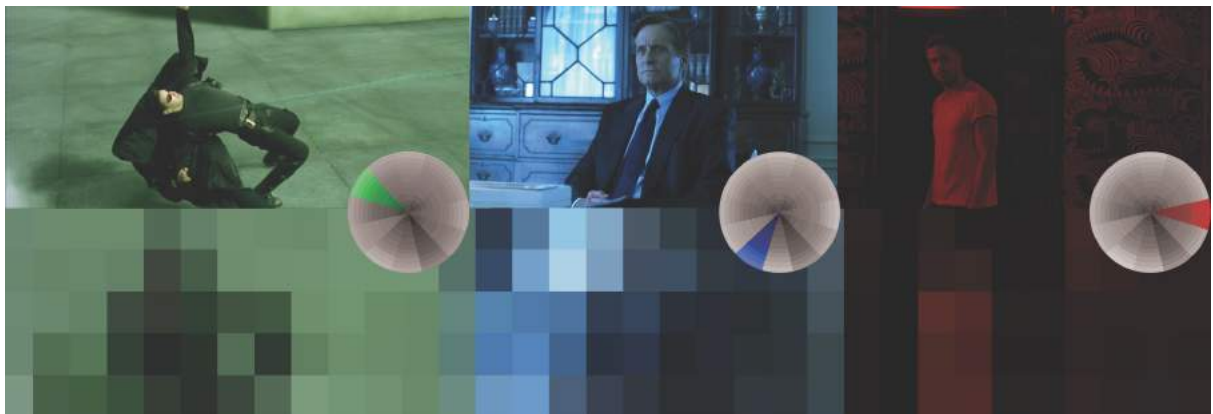
Kalmus, portanto, desenvolveu algumas regras que são aplicadas até hoje em produções cinematográficas, em especial no desenvolvimento de paletas de cor atreladas à narrativa. No entanto, outras regras estão sendo quebradas e autores como Pedro Almodóvar utilizam cores saturadas em suas obras sem prejuízo à compreensão da narrativa.

As paletas de cores são utilizadas em filmes, atualmente, e são determinadas antes do início da produção da obra, servindo como guia para os responsáveis pelas cores dos filmes. É seguindo esse esquema que o colorista irá propor o *look*. Essa paleta pode vir de diferentes referências e ser constituinte da narrativa fílmica e também modificar elementos perceptivos da imagem, como o contraste.

Esquemas de cor foram organizados por diferentes guias e manuais, como visto anteriormente, e também podem ser encontrados em diferentes *sites* na internet⁴⁹. Na internet os sites organizam os filmes em paletas harmônicas que seguem o padrão das cores predominantes da obra, organizando-as conforme suas relações entre si. Paletas monocromática, análoga e complementar são as que possuem mais exemplos. Caso seja preciso romper com a harmonia dessas paletas na narrativa, uma cor diferente do padrão será introduzida.

Exemplificando, a paleta monocromática pode ser vista em determinadas cenas dos filmes *Matrix* (Lana e Lilly Wachowski, 1999), *Traffic* (Steven Soderbergh, 2001), e *Só Deus perdoa* (Nicolas Winding Refn, 2013), conforme a Figura 12. As atribuições de significado para as escolhas são difíceis de precisar, pois o processo criativo de cada obra é único.

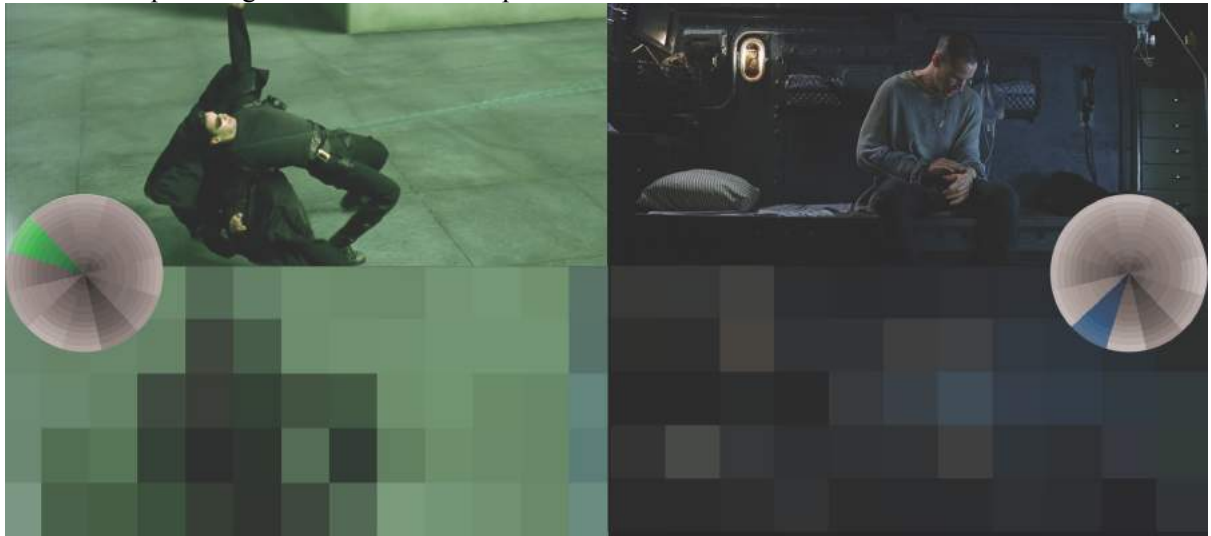
Figura 12. *Matrix* (1999), *Traffic* (2001) e *Só Deus Perdoa* (2013)



⁴⁹ Alguns exemplos são: <http://moviesincolor.com>, <http://thecolorsofmotion.com/films>, <http://www.shutterstock.com/blog/movies-in-color-film-color-palettes>. Acessos em 28 de setembro de 2017.

No entanto, é possível perceber, por exemplo, que a paleta monocromática verde de *Matrix* só aparece nos momentos em que os personagens estão “dentro da Matrix”, enquanto, do lado de fora, a paleta possui outra cor (Figura 13).

Figura 13. Cenas do filme *Matrix*. Paleta monocromática verde para os momentos de inserção dos personagens na Matrix e azul para fora dela.



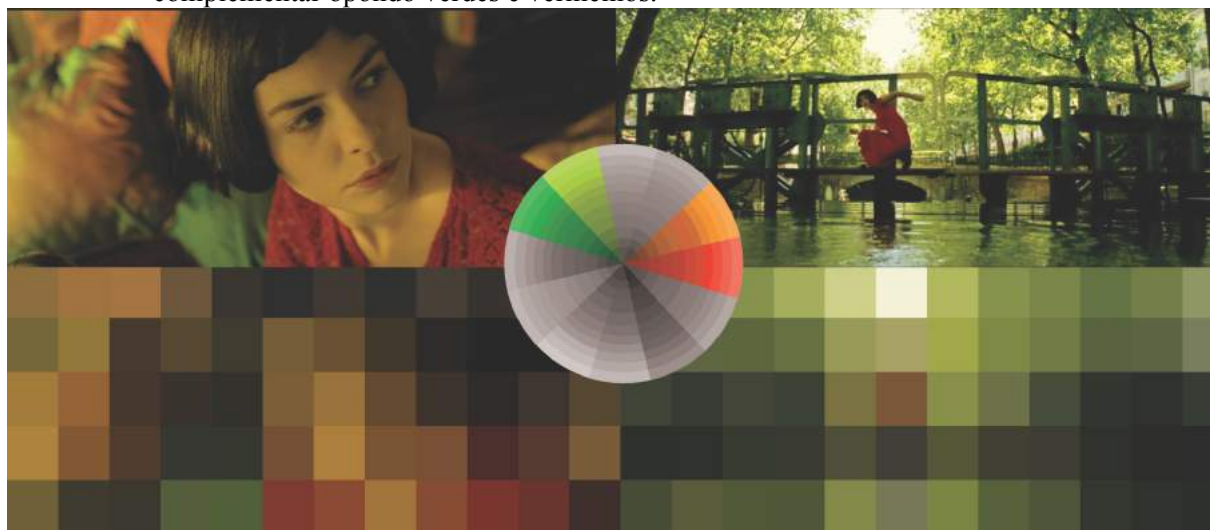
Já paletas de cores análogas são uma especialidade do diretor Wes Anderson (Figura 14) e podem ser vistas em *Moonrise Kingdom* (2012) e *Grand Hotel Budapest* (2014), por exemplo. Cores análogas são cores próximas no círculo cromático, como vermelhos, amarelos e laranjas ou azuis e verdes. Nos casos dos filmes de Anderson, *Moonrise Kingdom* utiliza verdes e amarelos, enquanto *Grand Hotel Budapest*, vermelhos, laranjas, magentas e roxos.

Figura 14. Grand Hotel Budapest (2014) e Moonrise Kingdom (2012)



As paletas de cores complementares são das mais utilizadas e opõem duas cores do círculo cromático, um exemplo clássico nesses manuais é o filme *O Fabuloso Destino de Amelie Poulain* (Jean-Pierre Jeunet, 2002) (Figura 15). É interessante observar que verde e vermelho não são cores complementares no círculo cromático, não estão exatamente opostas, mas quase, mesmo assim, esse filme aparece como um exemplar da utilização de paleta de cores complementares. O verde é oposto ao magenta, enquanto o vermelho ao ciano.

Figura 15. *O Fabuloso Destino de Amelie Poulain* (Jean-Pierre Jeunet, 2002) e sua paleta complementar opondo verdes e vermelhos.



Em Hollywood, a maioria dos filmes tendem para uma paleta específica, como constata o estudo produzido por Edmund Helmer e Qinghui Ji (2012) em seu artigo⁵⁰, possível apenas através de técnicas digitais: “Qualquer um que assista suficientes filmes rapidamente perceberá um gosto de Hollywood por laranjas e azuis, e não há dúvidas de que elas representam a paleta padrão da indústria⁵¹. (HELMER & JI, 2012, p. 01, tradução própria).

Esse visual, tornou-se famoso ganhando o nome de “*Teal and Orange*”, um *look* que contrasta tons de laranjas com cianos e azuis. Tornou-se uma “moda” visual entre os principais *blockbusters*⁵² hollywoodianos como Iron Man 2 (Jon Favreau, 2010), toda a série Transformers (Michael Bay, 2007-2017), Mad Max: Estrada da Fúria (George Miller, 2015) dentre diversos outros. Os filmes de Michael Bay em especial exageram nesse contraste, trazendo tons de pele com uma alta saturação e muitas vezes não “naturais”.

Figura 16. Teal and orange nos filmes Iron Man 2 (Jon Favreau, 2010), Mad Max: Estrada da fúria (George Miller, 2015) e Transformers 2 (Michael Bay, 2009)



Uma explicação usual encontrada no texto de Hurkman (2014) para a utilização desse contraste nos principais filmes da indústria hollywoodiana⁵³ se deve à facilidade de contrastar o tom de pele com o céu (normalmente azul). Assim, pode-se encontrar facilmente a pele com forte presença de tons de laranja (sendo muitas vezes “não natural”, como acreditava Kalmus) contrastando com sua cor complementar ciano/azul. Outro contraste comum que surge daí são

⁵⁰ Mais informações podem ser encontradas na webpage: <http://boxofficequant.com/oranges-and-blues/> . (Helmer, Statistic and films, 2013)

⁵¹ Anyone who watches enough film becomes quickly used to Hollywood’s taste for oranges and blues, and it’s no question that these represent the default palette of the industry.

⁵² Blockbusters são filmes que possuem um grande orçamento e apelo popular dado por um investimento massivo na publicidade e divulgação da obra.

⁵³ Hurkman (2014) sugere o seguinte website para maiores informações www.theabyssgazes.blogspot.com . Em seu livro, o autor pede para não ser importunado com e-mails sobre o assunto.

as grandes explosões (com fogo laranja) contrastando com o céu, também clássico nos *blockbusters*.

Os desenvolvedores dos softwares de colorização digital, ao perceberem essa grande utilização, já determinaram através de uma marcação nos *vectorscopes*⁵⁴ uma linha por onde os tons de pele devem transitar para que a verossimilhança seja alcançada, essa linha se encontra exatamente nos tons vermelho-laranja. Apesar deste contraste ser o mais comumente utilizado pela indústria, as técnicas digitais possibilitaram outros contrastes e harmonias para os filmes, e outras maneiras de utilizar as cores.

Essas são apenas algumas referências, diversas paletas podem ser criadas e utilizadas das mais diferentes maneiras. Cada personagem pode possuir uma paleta diferente para suas roupas, para a iluminação, maquiagem, ou uma aplicação digital específica, um *look* próprio que irá acompanhar determinado personagem. Atrelar determinada paleta à narrativa e construir uma simbologia interessante e compreensível é o desafio dos cineastas. Nem sempre o *look* fará referências à narrativa fílmica, podendo servir como elo entre outras fontes e o filme, é o caso de adaptações de outras mídias visuais, que utilizam do *look* para adentrar o filme. Isso acontece em *300* (2007, dirigido por Zack Snyder), por exemplo, onde é a imagem dos quadrinhos que está na tela, nas cores, no jogo de luz e sombra, onde a referência é extrafílmica. No filme *Scott Pilgrim vs the world* (dirigido por Edgar Wright em 2010), o visual tem como referência não somente os quadrinhos, mas também o jogo de *videogame* do qual o filme retira muita inspiração. Nesse último caso, uma referência com alto nível de dificuldade para adaptação, visto que o jogo possui imagens de baixa resolução, com os pixels aparentes na tela e uma identidade visual bastante peculiar, típica de *games*. Para conseguir o êxito os responsáveis introduziram elementos típicos do jogo, como inimigos se tornando moedas, letreiros tradicionais com bônus e outras características, além de uma estrutura narrativa que remete às fases de um jogo de *videogame*, auxiliando assim na compreensão do *look* e da proposta.

⁵⁴ No glossário, ao final dessa dissertação é possível compreender essa ferramenta. Ela mostra graficamente os matizes e o nível de saturação desses matizes para todos os pixels da imagem, possibilitando a compreensão da cena, o tom predominante e quão saturada a imagem está e em quais matizes.

Figura 17. À esquerda a referência dos quadrinhos 300 e à direita uma cena do filme (Zack Snyder, 2007) de mesmo nome.



A capacidade criativa do autor é demonstrada na obra ao analisar o modo como estão atreladas cor, simbologia e narrativa em seu filme. O desenvolvimento do *look* é parte do processo de desenvolvimento dessa simbologia. Mesmo que a referência seja extrafílmica, sua compreensão só será completa caso o *look* esteja de acordo com a proposta.

Figura 18. Cenas do filme Scott Pilgrim vs the world (Edgar Wright em 2010) com referências em games e quadrinhos



3. CAMINHOS DA COR

*“Sob a luz do luar, garotos negros ficam azuis”
Moonlight (2016)*

O processo utilizado para criação de um *look* e sua associação com a narrativa será compartilhado no próximo capítulo ao tratar do filme Tão Longe é Aqui (2013). Os filmes citados no capítulo anterior possuem características cromáticas que os destacam de outras obras, são marcas estéticas que destacam e caracterizam esses filmes. A simbologia usual de associar saturação com otimismo e euforia, e ausência de saturação com pessimismo, tristeza e disforia será uma das mais tratadas nessa dissertação. Outros filmes já fizeram esse tipo de associação como O Mágico de Oz (1939) e Pleasantville (1999), como visto.

Nos discursos sincréticos contemporâneos - que envolvem mais de uma linguagem, como é o caso do audiovisual -, sejam eles cinematográficos, publicitários ou presentes nas interrelações transmitidas pelos objetos, é possível identificar diversas situações em que as cores, articuladas aos contextos, adquirem significações específicas e particulares. (BARROS, 2012, p. 16)

Essa análise da imagem, portanto, pode ser feita sem a necessidade de conhecer os processos criativos pelo qual a obra passou. Através da análise da narrativa cinematográfica e sua relação com os aspectos cromáticos da imagem, é possível analisar o caminho escolhido para a utilização de determinada cor no filme. Se a interpretação dos autores é impossível de determinar, ao menos a análise dos aspectos cromáticos das imagens pode servir de base para uma posterior interpretação. Barros (2012) utiliza o termo “percursos da cor” para descrever essa situação, ao articular a cor com elementos da narrativa que se modificam, a cor da imagem também se modifica. Essa modificação pode ser gradual ao longo do filme, ou instantânea. O importante é perceber como a narrativa determina os aspectos simbólicos da cor e suas relações com outros elementos da narrativa e, conseqüentemente, com outras cores.

O entendimento do *look* proposto, quando em consonância com a narrativa, dessa forma, possui alguma associação definida, seja ela usual, cultural e historicamente construída, ou diferente, em busca de uma nova construção simbólica. O objetivo ao analisar os filmes, neste capítulo, é encontrar essas associações para então perceber como o *look* se comporta e, assim, poder analisar a imagem cinematográfica a partir do viés da cor.

3.1 Alguns caminhos

O controle de saturação preciso foi o primeiro elemento a ser manipulado digitalmente. Como visto anteriormente, *Pleasantville* (Gary Ross, 1998) foi o primeiro filme a utilizar o processo digital para manipular as cores da obra. A oposição entre saturado versus sem saturação, ou colorido versus preto-e-branco, enquanto possibilidade simbólica, já havia sido estabelecida antes na história do cinema (como em *O Mágico de Oz*, por exemplo). No entanto, em *Pleasantville* pode-se notar um caminho duplo no qual as imagens coloridas primeiramente são desvalorizadas em detrimento das em preto-e-branco e, através de um caminho narrativo estabelecido pelo roteiro da obra, o colorido passa a ser valorizado e o preto-e-branco desvalorizado. “Do colorido caótico para o colorido da livre escolha e da fantasia” (BARROS, 2012, p. 98). O preto-e-branco também, portanto, se modifica indo “de ordem harmoniosa articulada à tranquila condição de identidade” para “a rigidez intolerante, mesmice e previsibilidade”. (BARROS, 2012, p. 98)

O caminho narrativo escolhido para o filme está articulado com o “percurso da cor”, ou à lógica escolhida pelos realizadores para que a cor entre em consonância com a obra. Tanto em *Pleasantville* como em *Tão Longe é Aqui* (2013), as alterações e mudanças na narrativa fílmica estão atreladas à cor através de sua saturação. Cada filme utilizando dessa possibilidade de maneiras simbólicas diferentes. Outros filmes farão uso do controle de saturação para atribuir novos significados às obras modificando e construindo outros valores.

Outro fator importante dos *looks* é a capacidade de simular outras imagens cinematográficas. *Pleasantville*, por exemplo, simula digitalmente (emula) a imagem produzida através da técnica do Technicolor. Porém, alguns autores iriam, a partir de então, utilizar dessa capacidade para simular outras imagens cinematográficas, estilos ou técnicas de períodos anteriores, produzindo imagens digitais semelhantes a imagens passadas.

3.2 Direito de Amar – Saturação instantânea

O filme *Direito de Amar* (*A single man*), dirigido em 2009 por Tom Ford, é um exemplo das experimentações com softwares de colorização digital e com as possibilidades trazidas no decorrer do processo denominado *color grading*, que produziram o *look* da obra. O colorista da obra foi Stephen Nakamura e, o diretor de fotografia, Eduard Grau. O processo de *color grading* foi realizado na Stefan Sonnenfeld’s Company 3, uma produtora

especializada em pós-produção, e o software utilizado foi o DaVinci Resolve. (Thompson, 2015, p. 68)

O filme narra a história de George (Colin Firth), um professor universitário homossexual que perdeu o parceiro de longos anos, Jim (Matthew Goode), em um acidente de carro. Abalado emocionalmente e deprimido, o professor planeja o suicídio. Ele tenta organizar tudo para que ninguém perceba sua decisão, em especial seus alunos e sua velha amiga Charlotte (Julianne Moore). O filme se passa ao longo do dia do professor universitário e de seus preparativos para o suicídio. Ao longo desse dia o espectador tem acesso às memórias do professor junto com Jim antes da morte deste.

O filme utiliza os níveis de saturação para determinar o humor e estado de espírito do personagem principal. A depressão que toma conta do professor e sua caminhada ao suicídio é marcada por uma paleta acinzentada, há poucas cores vivas e saturadas, as cenas são constituídas basicamente por variações de cinzas. Boa parte do filme se passa com essa paleta cromática, é o cotidiano do professor sem seu parceiro. É possível observar algumas imagens do início do filme na *Figura 19* que comprovam isso. Temos, portanto, um exemplo da imagem sem saturação associada à ideia de perda, depressão e vontade de suicídio do protagonista. Uma associação, como visto anteriormente, tida como usual e recorrente. Essa paleta também marca o tempo presente do filme, para que este não seja confundido com as memórias do professor, que aparecem no decorrer do filme, estas memórias (com exceção de uma, que será analisada no decorrer deste subcapítulo) são saturadas, nelas Jim está vivo e sua presença traz “cor” para vida de George. Ser amado por Jim é o que deixa a vida de George saturada, sem esse amor sua vida torna-se sem saturação.

Figura 19 - Imagens do início do filme - sem saturação



O *color grading* também desempenha um papel fundamental na alteração cromática ou saturação de objetos ou caracteres que não mudam dentro da cena. Com a assistência da Nakamura e habilitada pela interface de controle

do DaVinci, Ford desempenhou um papel importante na manipulação da saturação ou na alteração da tonalidade das partes da imagem [...] ⁵⁵ (THOMPSON, 2015, p. 70, tradução própria)

É importante ressaltar que o ponto de vista da obra se dá pela visão e percepção da personagem, o espectador percebe aquilo que George percebe. Se George está sofrendo em seus pensamentos a respeito de sua perda e não presta atenção ao que dizem seus alunos, por exemplo, o espectador também não ouve o que os alunos falam. Se para George, a memória com seu amado é viva e colorida (*Figura 20*), é dessa maneira que se percebe também a memória através da imagem. É nesse sentido que as cores são utilizadas no filme, em consonância com a percepção da personagem.

Figura 20. Comparação entre as memórias de George (acima) e seu momento atual (abaixo)



George, ao longo do seu dia, experimenta diversas sensações, a maioria, como dito, o mantém lembrando de seu falecido companheiro, e sua rotina usual é associada à baixa saturação. O professor experimenta também outras sensações ao longo do filme. O flerte e a possibilidade amorosa com alguns personagens ao longo do seu dia, por exemplo. Um aluno que demonstra interesse pelo professor e um desconhecido em uma loja de conveniência se aproximam do personagem com intenção de relacionarem-se amorosamente com o professor.

⁵⁵ Color grading also plays a key role in the chromatic alteration or saturation of objects or characters that do not change within the shot. With Nakamura's assistance, and enabled by DaVinci's control interface, Ford played an extensive role in manipulating the saturation or altering the hue of parts of the image.

Esses dois momentos são interessantes, pois, ao experimentar essas sensações amorosas, a paleta de cor do filme se transforma instantaneamente.

Mas a compreensão de uma estilização cromática de *Direito de Amar* situa-se mais fortemente na era digital como uma recusa do natural ou, em vez disso, reimagina a visão natural como expandida, encarnada nas transformações perceptivas que George sofreu e que a cor digital nos mostrou⁵⁶. (THOMPSON, 2015, p. 79, tradução própria)

A possibilidade de superar o amor perdido (Jim) com outra pessoa transforma a vida de George e, conseqüentemente, a paleta de cores do filme muda, tornando-se saturada. É possível observar essa mudança instantânea na sequência de frames do momento em que o professor inicia o flerte com o desconhecido na saída da loja de conveniência, como demonstra a Figura 21.

Figura 21. Sequência do filme com a saturação aumentando



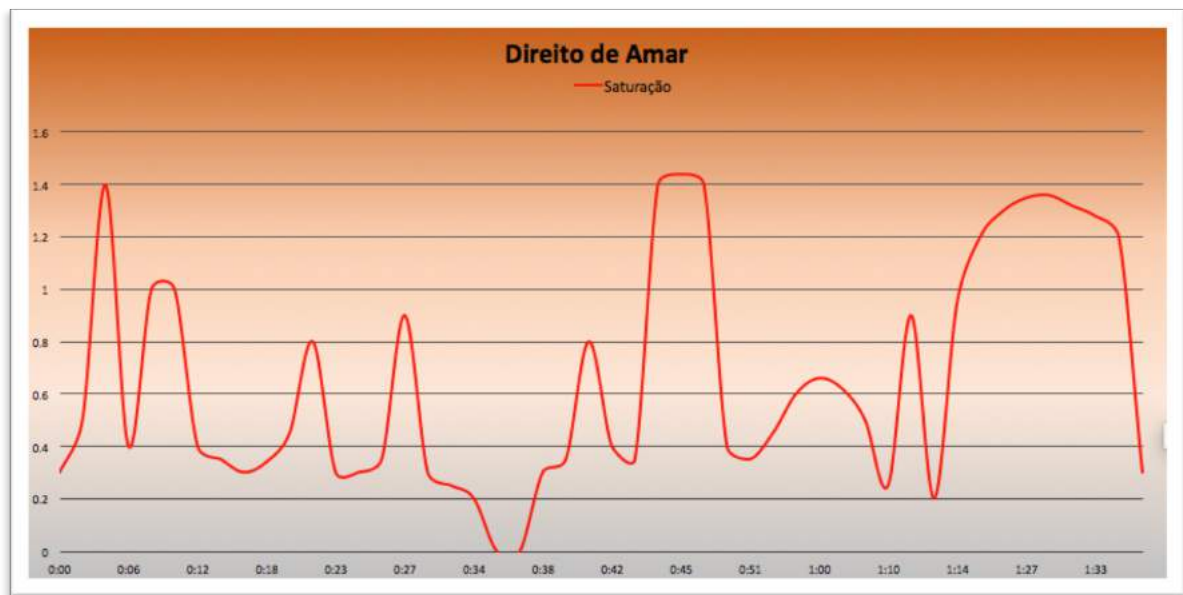
É interessante notar também que a paleta está saturada nas cenas de *flashback*, ou das memórias de George, onde Jim aparece, mostrando que aqueles momentos foram amorosamente felizes na vida do professor. Ao utilizar a mesma paleta saturada para momentos do presente, portanto, o diretor e o colorista buscam trazer referências a boas relações amorosas que George poderia vir a ter com essas novas pessoas, como se pudessem substituir Jim e trazer felicidade novamente à vida de George.

A associação da paleta saturada a momentos de possibilidades amorosas, alegria com um possível futuro e negação na possibilidade de suicídio são marcas que se contrapõem à paleta pensada anteriormente, sem saturação, associada à tristeza, depressão e ao suicídio. Há, portanto, uma transitoriedade que poderia ser marcada por alegria versus tristeza, solidão versus companhia, amor versus desesperança. Essa transitoriedade que pode ser observada ao

⁵⁶ But *A Single Man*'s embrace of chromatic stylization situates it most strongly in the digital age as a *refusal* of the natural, or rather reimagines the natural as expanded vision, incarnated in the perceptual transformations that George has undergone and that digital color has shown us.

longo do filme é marcada pela variação na saturação. O gráfico demonstra como a saturação varia ao longo do filme para *Direito de Amar*. Não é possível perceber um padrão de momentos saturados e sem saturação no caso deste filme, no próximo capítulo, ao analisar o filme *Tão Longe é Aqui*, será possível analisar outra possibilidade. No caso de *Direito de Amar*, o gráfico mostra, no entanto, os diversos momentos em que o filme se torna saturado. São os momentos de felicidade com novas perspectivas amorosas ou memórias do passado com seu amado Jim.

Gráfico 1. Gráfico de saturação do filme pelo tempo de *Direito de Amar*



Como é possível perceber pelo gráfico, há um momento em que o filme assume um *look* acromático, totalmente em preto-e-branco. Esse momento acontece quando George olha para uma fotografia em preto e branco dele com Jim e lembra-se de um determinado momento (*Figura 22*). Como dito anteriormente, acompanhamos o filme pelo prisma do personagem principal, e esse é o único momento em que este tem uma memória que não surge simplesmente em sua mente através da interação com alguém ou algo que lembre Jim, mas sim de uma imagem, uma fotografia dos dois juntos. A opção do diretor foi de associar essa memória à observação do personagem naquele momento. Ou seja, ao observar a fotografia em preto-e-branco, o personagem teve uma memória também em preto e branco, mantendo assim a prerrogativa de que sempre será a perspectiva do personagem principal que irá guiar o filme.

Figura 22. Sequência de uma memória a partir de uma fotografia



O filme dá ao personagem momentos em que este pode voltar a ser feliz, e acompanhamos através do aumento repentino na saturação que só é possível através da manipulação digital do *look*. A *Figura 23* mostra outros momentos nos quais a saturação muda repentinamente na imagem.

Figura 23. Outros momentos onde a mudança repentina pode ser percebida



Direito de Amar optou por trazer o controle de saturação como passível de ser associado simbolicamente a elementos do roteiro, proporcionando um embate entre saturado e sem saturação e possibilitando diferentes abordagens para a obra. Além disso, a escolha do ponto de vista do personagem como disparador das mudanças cromáticas se assemelha muito com as escolhas feitas em *Tão Longe é Aqui* como será demonstrado no próximo capítulo.

No caso do drama protagonizado por Colin Firth, no entanto, a imagem também situa o espectador, ajudando dessa forma na compreensão temporal e espacial do filme. O tempo presente é marcado pela paleta sem saturação, enquanto o passado pela paleta saturada (ou, em um caso específico, totalmente acromática). Por outro lado, os momentos em que a imagem está saturada e se passam no tempo presente da realidade diegética tiveram um aumento repentino que pôde ser verificado pelo espectador no decorrer do tempo da cena e não entre os cortes, garantindo que aqueles acontecimentos estejam no presente exatamente porque é possível observar a mudança na imagem, o que faz com que estas carreguem a simbologia associada ao passado do restante do filme.

Embora a capacidade digital de isolar com precisão e de manipular extensivamente o quadro de uma forma pictórica não seja nova, seguindo de stenciling, roscopia e animação na manipulação quadro a quadro da imagem, a facilidade e a velocidade na alteração de parte da imagem colorida (elementos estáticos e aqueles que se desdobram temporariamente dentro do quadro), juntamente com essa qualidade empírica, abre novas potencialidades ou as "capacidades comprovadas" do meio digital para transformar retroativamente a imagem⁵⁷. (THOMPSON, 2015, p. 70, tradução própria)

O gráfico desenvolvido sob este viés, portanto, possui uma característica diferente de *Tão Longe é Aqui*, pois a obra não se torna saturada ou sem saturação no decorrer dos processos, mas sim instantaneamente, seja através dos cortes e consequentes saltos temporais na narrativa, seja através da elevação ou diminuição repentina da saturação em determinados momentos. A diferença entre essas duas situações pode ser percebida na análise comparativa dos respectivos gráficos⁵⁸.

3.3 Azul é a cor mais quente e *Moonlight* - Construindo simbologias

Em 2013, o franco-tunisiano Abdellatif Kechiche dirigiu e roteirizou o filme *Azul é a cor mais quente* (La vie d'Adèle), vencedor da Palma de Ouro do mesmo ano. O nome sugestivo que o filme recebeu em outros países já indica as possibilidades cromáticas que o

⁵⁷ Although the digital capacity to isolate with precision and extensively manipulate the frame in a painterly fashion is by no means new, following on from stenciling, roscoping, and animation in the frame-by-frame manipulation of the image, the ease and speed in altering part of the color image (both static elements and those temporally unfolding within the frame), together with this experiential quality, opens up new *potentialities*, or the "proven capacities" of the digital medium to retroactively transform the image.

⁵⁸ O gráfico produzido para *Tão Longe é Aqui* se encontra na página 57

filme pode suscitar. O intuito de analisar esse filme, no entanto, entra em consonância com a possibilidade de pensar e analisar discursos e caminhos narrativos com a cor que não sejam usualmente utilizados de forma simbólica, mas que possibilitem utilizações criativas.

Outro fator levado em conta nas análises será a possibilidade de construção de simbologias através da cor utilizando outras propriedades além da saturação da imagem toda, como o contraste entre diferentes matizes ou variações de um mesmo matiz na imagem. Em se tratando do *look*, *Direito de amar* demonstrou como o colorista pode modificar a imagem e produzir simbologias que caminhem junto com a narrativa contada, já *Azul é a cor mais quente*, por sua vez, utiliza os elementos do cenário e figurinos, prioritariamente, para construir esse caminho com a cor. Sendo o *look* a união dos elementos cromáticos que compõe o filme. A análise desse segundo filme tentará demonstrar como é possível destacar certos pontos da imagem, sem a necessidade de um visual que utilize as capacidades dos softwares de colorização digital ao extremo. O processo de colorização, no entanto, é fundamental para garantir a constância cromática entre as cenas. O trabalho de colorização foi realizado por dois coloristas no caso desse filme, Marc Boucrot e Elie Akoka, que utilizaram o software Assimilate Scratch e realizaram o serviço na produtora especializada em pós-produção Film Factory, localizada em Paris⁵⁹.

O filme *Azul é a cor mais quente* conta a história de Adèle (Adèle Exarchopoulos), uma jovem adolescente que mora em Paris e se apaixona por Emma (Léa Seydoux), estudante de artes plásticas em uma faculdade da mesma cidade. O *look* do filme pode ser analisado para tentar compreender a relação estabelecida entre as duas personagens. É interessante, porém, analisar as imagens do filme, para perceber as sutilezas do processo de criação do *look*. Em artigo publicado na revista *Sessões do Imaginário*, Filho, Ferreira Júnior, & Macedo (2017, p. 24) analisam a obra na busca por compreender como a estética realista impacta os espectadores e se mostra uma opção acertada para o desenvolvimento do filme.

[...] essas imagens realistas fazem da realidade algo ainda mais vívido, uma nova forma de experimentação e de transmissão da experiência – interpenetrável, simplesmente porque na experiência cotidiana estamos em zonas de conforto amorfas, dispersas, aleatórias e quase sem intensidade. Entretanto, as estéticas do realismo são dirigidas e oferecem uma moldura interpretativa que torna a ficção muitas vezes mais convincente do que a própria vivência multifacetada do cotidiano.

⁵⁹ Website da produtora: <http://filmfactory.fr/la-vie-dadele/?lang=en>

O desenvolvimento do *look* nesse caso se estende às propostas de outras áreas (figurino, cenário, fotografia, etc.) e estará presente com outras características na produção, não somente na aplicação digital. Porém, ainda assim, a aplicação digital do *look* pretendido é fundamental para que toda a obra esteja em acordo com a proposta pretendida. Como visto nos primeiros dois capítulos, para garantir uma constância cromática na obra, é necessário que o processo de colorização digital, especialmente sua primeira fase (correção de cor), seja aplicado às imagens do filme.

Adèle é a personagem principal, é ela que guiará as percepções do espectador. A direção de arte do filme e a fotografia são construídas de modo que os efeitos de colorização digital sejam apenas levemente percebidos. A principal cor a aparecer em praticamente todas as imagens da produção é a azul. Seja nas vestes, cenários, paredes, objetos, maquiagem, o azul toma conta de boa parte das cenas da produção (*Figura 24*).

Figura 24. Adèle rodeada de elementos azuis no início do filme



No entanto, apesar da cor azul envolver a personagem, nem sempre ela utiliza essa cor em suas vestimentas, e outras cores aparecem durante o primeiro ato da projeção. Adèle pertence a uma classe menos favorecida de parisienses, precisa lutar juntamente com seus colegas de sala por melhores condições para educação, tem medo do desemprego e ao mesmo tempo tenta conter os impulsos e inseguranças trazidos pela adolescência. “O filme retrata um ‘ser a procura de si mesmo’” (FILHO, FERREIRA JÚNIOR, & MACEDO, 2017, p. 25). Em especial, no que diz respeito à atração sexual e à relação com meninos e meninas. Suas inseguranças são demonstradas através de suas vestimentas e dos elementos ao seu redor, em sua festa de aniversário, por exemplo, por se sentir feliz e bem, o azul está presente e ela veste essa cor, assim como ao se envolver com Emma, por quem se apaixona. Ao se envolver com

um menino, no entanto, a personagem veste marrons e amarelos e, ao terminar a relação com o jovem, retira seu casaco marrom e chora em seu quarto, com paredes, roupa de cama e travesseiros azuis.

Coloca-se o sujeito homoerótico como vítima sem, no entanto, inferiorizá-lo perante os atores sociais. A proposta, portanto, é gerar um estranhamento e descarregar uma adrenalina pelas dificuldades, atrocidades ou horrores que adeptos da homoafetividade e de práticas homoeróticas sofrem cotidianamente enquanto vítimas do preconceito sexual e de gênero. (FILHO, FERREIRA JÚNIOR, & MACEDO, 2017, p. 25)

Ao se relacionar com um menino no início do filme, a relação é retratada com sutileza e certo distanciamento, e a atriz consegue demonstrar as inseguranças da personagem em relação a ter relações com meninos. A *Figura 25* mostra o encontro de Adèle e a relação sexual com Thomas (vivido por Jeremie Laheurte). Nota-se a pouca presença do azul nessas cenas ou, quando há o azul, está pouco saturado e presente com outras cores, também em destaque. Na cena de sexo, os planos fechados conferem o comum tom avermelhado, próprio desse tipo de cena conforme a construção simbólica usual utiliza. A cor acinzentada das paredes e o lençol com um azul pouco saturado mostram Adèle sem a forte presença da cor azul nos cenários, como nos momentos anteriores. Ao terminar o relacionamento, Adèle se senta com Thomas em um banco azul, uma demonstração de que voltaremos à presença dessa cor novamente.

Figura 25. O relacionamento de Adèle e Thomas e a paleta escolhida



Porém, um momento crucial modifica a percepção da associação inicial do azul apenas com a personagem de Adèle. O primeiro encontro entre ela e Emma pelas ruas de Paris (*Figura 26*). Esse momento mostra pela primeira vez Emma e seu cabelo azul. E, a partir daí, quanto mais Adèle se aproxima e se apaixona por Emma, mais a cor azul envolverá Adèle. O azul passa, portanto, a representar não somente a presença de Adèle, mas sua plenitude, sua felicidade e sua auto aceitação. Tendo em vista as dificuldades da adolescência e o quanto o

processo de aceitação perante a sociedade é complicado nesse período da vida, pode-se ver em diversas imagens a luta de Adèle para ser aceita e como o azul é utilizado para retratar situações com a qual a personagem irá se deparar. A cor azul domina a projeção e, quanto mais presente em cena, mais determinada a personagem está em encontrar e determinar sua personalidade e amor próprio.

Figura 26. Adèle passa por Emma pela primeira vez nas ruas de Paris



Diversas cenas do filme mostram a personagem envolta na cor azul e comprovam essa percepção aqui proposta. Uma cena interessante para compreender isso é a cena de sexo entre as duas personagens principais. Contrapondo-se à primeira cena de sexo do filme, o lençol azul e a iluminação da cena, assim como a colorização digital, contribuem para a construção de imagens que, em outras obras são utilizados tradicionalmente os tons de vermelhos, em uma associação usual dessa cor com paixão, amor e sensualidade, como na cena de sexo anterior de *Azul* é a cor mais quente. No caso deste filme, como mostra a *Figura 27*, o azul do lençol e o cenário tem destaque na imagem, amenizando o tom avermelhado comum à pele das atrizes.

Figura 27. As cenas de sexo com a presença de elementos azuis no cenário



Uma primeira análise que poderia ser feita diferenciaria relações heterossexuais das homossexuais trazidas pela cor azul, no entanto, seria simplista acreditar que esta é a única associação proposta pelo filme para essa cor. As cenas em que há forte presença de azul não são somente às de cunho homossexual, mas as de felicidade da personagem, do seu encontro com a liberdade de poder ser quem ela quer ser, e de ser, finalmente, aceita, seja por Emma, pelos amigos ou pela família.

No decorrer do filme, Adèle irá se desentender com Emma, a principal marca desse desentendimento já virá com a mudança de cor do cabelo de Emma, não mais azul. Porém, não somente no cabelo de Emma o azul começa a perder destaque, em outras situações vemos vermelhos compondo as imagens, nos figurinos e cenários, e os azuis aparecendo mais claros ao redor de Adèle. É nas imagens onde o vermelho e o azul aparecem, que se percebe a associação entre a homossexualidade, felicidade e autoaceitação de Adèle, em oposição à heterossexualidade, confusão e infelicidade da personagem (*Figura 28*).

Figura 28. Adèle rodeada por azuis menos intensos, o cabelo de Emma loiro e a presença de vermelho em alguns momentos, como nas unhas de Adèle.



Duas cenas interessantes do filme podem ser observadas tentando constatar essas associações. A primeira, quando Adèle se envolve com Samir (Salim Kechiouche). No momento em que os personagens iniciam uma dança juntos, luzes azul e roxa dominam o ambiente e iluminam Adèle, porém com o beijo entre os dois a cena torna-se avermelhada (*Figura 29*). O indício de mudança ocorre também nas cores da imagem, ou seja, ao beijar Samir, Adèle trai Emma. O azul, associado à felicidade de Adèle ao estar com Emma, dá lugar ao vermelho. Nesse sentido, é interessante a escolha das roupas das personagens no segundo momento, em que brigam e terminam o relacionamento, Emma de azul e Adèle de

cinza e roxo. O cinza, aqui, novamente associado à tristeza e desilusão, e o roxo, uma mistura de vermelho e azul, ilustrando a confusão e divisão de Adèle (*Figura 30*).

Figura 29. A iluminação da cena muda, o azul dá lugar ao vermelho.

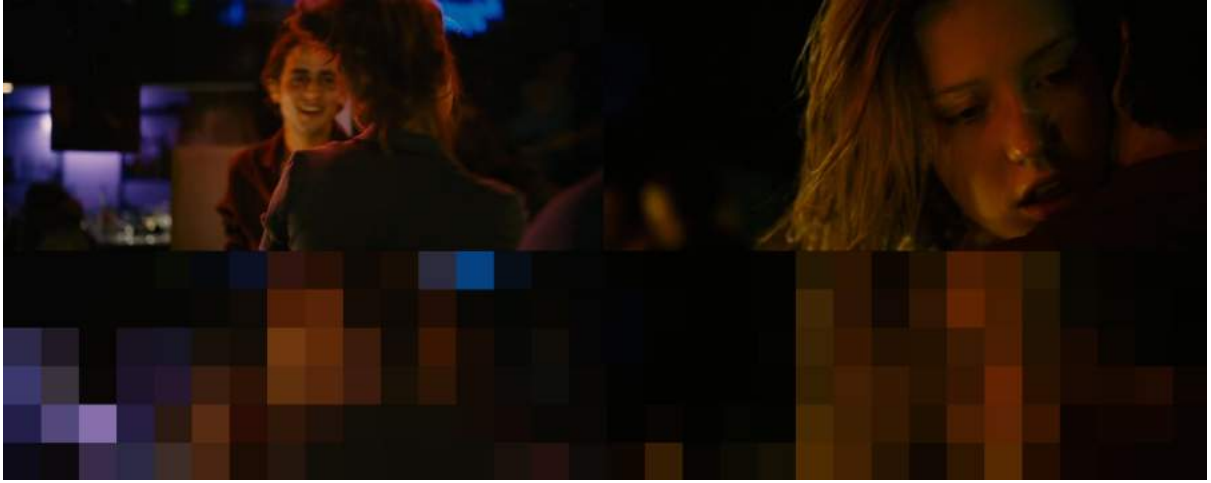


Figura 30. A briga e o fim do relacionamento entre as duas. Emma de azul e Adèle de cinza.



Com o fim do relacionamento entre as duas, o vermelho não tem mais tanto destaque ao longo do final da obra, porém o azul não aparece mais com tanta saturação e claridade. O interessante do final do filme é constatar como a personagem, antes envolta em fortes azuis, passa à presença de azuis cada vez menos saturados e cores pastel (*Figura 31*).

Figura 31. Adèle agora na presença de azuis cada vez com menor intensidade.



Nas últimas cenas do filme não vemos mais azuis em torno de Adèle, apenas cinzas, pretos e branco, na constatação de que o amor por Emma realmente acabou. A visita à exposição de Emma, o encontro com a nova namorada dela e a percepção de Adèle de não pertencimento àquele lugar são simbolizados pelo vestido azul que a personagem utiliza (*Figura 32*). Esta vestimenta no meio da imagem quase monocromática sugere que Adèle seguirá melhor, se aceitando, sem a necessidade de alguém em quem depositar suas inseguranças. Apesar da tristeza, Adèle segue vestindo azul, uma constatação de que a personagem continua seu processo de entender quem ela é (*Figura 33*).

Figura 32. Adèle com seu vestido azul na exposição de Emma.

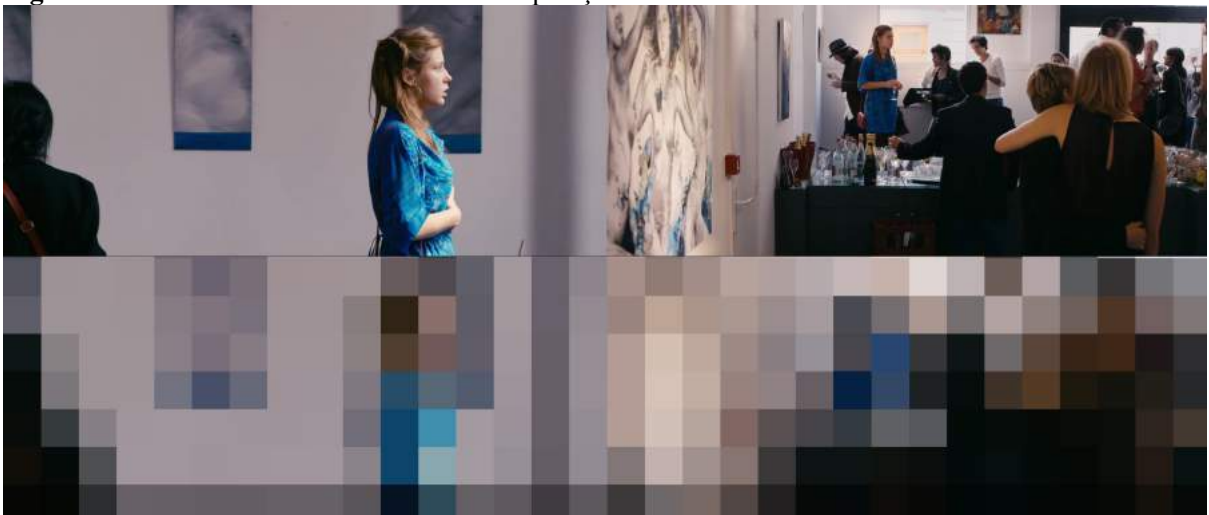


Figura 33. A última cena do filme. Adèle de vestido azul, rodeada de cinza.



Essa análise de *Azul é a cor mais quente* tentou observar como a escolha visual foi pensada e desenvolvida ao longo da obra tomando por base as imagens do filme; assim como o desencadear dos eventos da narrativa e como eles se desenrolam, levando em consideração as cores que a imagem apresenta, em uma tentativa de buscar caminhos narrativos possíveis através da cor no *look* da obra. O *look*, é importante lembrar, é o conjunto de escolhas cromáticas desenvolvidas para a obra, envolvendo diversos profissionais. A opção por imagens realistas possibilitou que a aplicação digital do *look* se concentrasse na busca de uma imagem que simulasse o “real”, com o intuito de trazer os anseios da personagem mais próximo do espectador, conforme argumentou Filho, Ferreira Júnior, & Macedo (2017).

3.4 Moonlight: sob a luz do luar – Simulando imagens

Uma das propriedades da colorização digital, como referenciado no capítulo 2, é a de simular os processos fotoquímicos possíveis através dos negativos dos filmes rodados em película. Nesse sentido, um ótimo filme para analisar essa propriedade é *Moonlight: sob a luz do luar* (Barry Jenkins, 2016), vencedor do Oscar de melhor filme no ano de 2017. A proposta do diretor para contar a narrativa foi dividir o filme em três partes: uma contando a história da infância do personagem principal, outra sua adolescência e, a terceira, o início de sua vida adulta. O motivo do filme ser interessante para perceber as propriedades da colorização digital se deve ao fato dele emular três diferentes tipos de negativo para cada parte da divisão proposta para o filme.

O diretor de fotografia do filme James Laxton e o colorista Alex Bickel são os responsáveis pelas belas imagens da obra e por tornar viável a realização da proposta de emular os três tipos diferentes de negativos de maneira digital.

O primeiro capítulo foi definido para imitar o negativo de filme da Fuji, que de acordo com Bickel, é um pouco mais quente e traz muita textura no tom de pele. O terceiro capítulo usou um Kodak modificado, que segundo Bickel é menos "restrito" e fornece mais estouro e brilho para a imagem. O capítulo mais distinto de "Moonlight" é o segundo, que Bickel atribui ao antigo filme da Agfa, que estava configurado para simular. O negativo alemão simulado era conhecido por adicionar um tom ciano aos highlights das imagens, o que dá a cor azul esverdeada⁶⁰. (O'FALT, 2016, tradução própria)

Ao emular diferentes negativos os realizadores foram capazes de ampliar as possibilidades destes, algo que utilizando a via fotoquímica tradicional poderia se tornar inviável, ou ao menos, difícil de conseguir. Pelo fato de trabalhar com atores negros, as dificuldades foram ainda maiores, tendo em vista o controle preciso de contraste necessário para que a pele dos atores não fique escura demais ou, o restante da imagem, clara demais⁶¹. Essa possibilidade só foi possível com as ferramentas digitais, a colorização digital permitiu a Laxton e Bickel a criação de três *looks* diferentes, porém que remetem à padrões de imagem antigos. Além disso, ele e o diretor de fotografia juntos conseguiram chegar a limites muito difíceis.

Enquanto muitos cinematógrafos se mantêm seguros ao expor os tons escuros, especialmente em luz severa, Laxton construiu seu *look* trazendo uma cor bonita e rica dos rostos dos atores enquanto ainda executava um dos projetos de iluminação mais ousados do ano⁶². (O'FALT, 2016, tradução própria)

⁶⁰ The first chapter was set to emulate Fuji film stock, which according to Bickel, is a little warmer and brings out a lot of texture in the skin tone. The third chapter used a modified Kodak stock, which according to Bickel is less "restrained" and provides more pop and shine to the image. The most distinct looking chapter of "Moonlight" is the second, which Bickel credits to the old Agfa film stock it was set to mirror. The long retires German film stock was known for adding a cyan to the images highlights, wich is what gives the greenish-blue hue.

⁶¹ O principal problema ocorre devido ao desenvolvimento dos negativos, que privilegiavam a pele branca. - <https://www.geledes.org.br/questao-de-pele-os-cartoes-shirley-e-os-padroes-raciais-que-regem-industria-visual/> e <https://revistazum.com.br/revista-zum-10/racismo-padroes-industria-brasil/> - Acesso em 14 de novembro de 2017.

⁶² Whereas many cinematographers play it safe in exposing dark tones, especially in harsh light, Laxton built his look around pulling rich, beautiful color from the actors' faces while still executing one of the boldest lighting designs of the year.

[...] Bickel conseguiu desenvolver LUTs [fórmulas matemáticas que modificam imagens] para que a cor em um filme responda de forma semelhante a como seria se filmado em um negativo específico. Para o "Moonlight", que é contado em três capítulos distintos, foi tomada a decisão de que cada capítulo imitaria um negativo diferente, dando cada um seu *look*⁶³. (O'FALT, 2016, tradução própria)

Foi através das técnicas digitais que os realizadores da obra conseguiram alcançar os limites de contraste ao simular os negativos. Como as técnicas analógicas não permitiam boa precisão, como observado por Moura (2016), referenciado no primeiro capítulo, o processo de colorização digital possibilitou o controle preciso do limite das imagens simuladas. Ou seja, ao simular um negativo através de cálculos matemáticos e codificação digital, a imagem pôde ser modificada buscando os limites possíveis de contraste, saturação, brilho, etc. que determinado negativo possui, pois, a simulação digital não é impedida pelas limitações físico-químicas dos negativos. Nesse sentido, o diretor de fotografia de Moonlight, James Laxton, e o colorista, Alex Bickel, precisavam estar de acordo com relação à poética visual para que em conjunto fossem capazes de realizar o pretendido:

O vínculo entre um colorista e um diretor de fotografia é uma parceria artística, que assegura que a visão ajustada do segundo seja refletida com precisão na tela e ofereça oportunidades para expandir essa visão na suíte digital do primeiro⁶⁴. (BUNISH, 2017, p. 24, tradução própria)

Cada ato do filme pôde trabalhar com um tipo diferente de negativo, sendo importante perceber como cada negativo se comportava ao retratar negros e o contraste da pele negra com o restante dos elementos da imagem. Na *Figura 34*, é possível observar os três momentos do filme.

⁶³ [...] Bickel has been able to develop LUTs [mathematical formulas that modify images] so that the color in a movie responds similarly to how it would if shot on a specific film stock. For "Moonlight", which is told in three distinct chapters, the decision was made that each chapter would emulate a different film stock, giving each its own look.

⁶⁴ The bond between a colorist and cinematographer is an artistic partnership, which both ensures that the DP's on-set vision is accurately reflected on the screen and provides opportunities to expand that vision in the DI suite.

Figura 34. Os três momentos do filme. A infância, adolescência e vida adulta de Chiron. Para cada momento foi emulado um tipo de negativo diferente.



Trabalhar com o colorista durante a pré-produção deu a Laxton a confiança de quão longe ele podia levar o contraste no set e ainda se certificar de que haveria detalhes e cores ricas, especialmente nos tons de pele escuros do elenco quando seus rostos estavam nas sombras⁶⁵. (O'FALT, 2016, tradução própria)

É possível observar o antes e depois da aplicação do *look* escolhido para cada parte do filme no website IndieWire⁶⁶ (O'FALT, 2016), as mudanças são muitas vezes sutis, porém demonstram como a colorização digital e a aplicação digital do *look* funcionam e se relacionam com a narrativa.

Moonlight é, também, um exemplo interessante para uma análise das cores escolhidas para os momentos da obra e da utilização criativa destas. O personagem principal de Moonlight chama-se Chiron, no entanto, no primeiro ato do filme ele é chamado de Little (pequeno, em inglês), representado por Alex R. Hibbert. O início do filme mostra Little fugindo de outros garotos que o perseguem e zombam pelo fato dele ser “diferente”, ele é, então, salvo por Juan, conhecido por Blue (azul, em inglês), representado por Mahershala Ali, um traficante de Miami, onde ambos vivem. Blue leva Little para casa e cuida do garoto junto com a namorada Teresa (Janelle Monáe).

Blue encontra a mãe de Little, Paula (Naomie Harris), que não fica nada feliz ao ver o garoto com o traficante. No entanto, Paula compra crack com Juan e ao utilizar a droga muitas vezes maltrata o filho. Moonlight tem um primeiro ato cheio de simbologias e utilizações interessantes da cor. Assim como em *Azul é a cor mais quente*, Moonlight também utiliza o azul como a cor do ‘descobrir-se a si próprio’ e da busca por ser quem se quer ser. Ao analisar o filme Storey afirma que:

⁶⁵ Working with the colorist during preproduction gave Laxton the confidence of how far he could push the contrast on set and still make sure there was detail and rich color, especially on the cast’s dark skin tones when their faces were in shadows.

⁶⁶ <http://www.indiewire.com/2016/10/moonlight-cinematography-color-barry-jenkins-james-laxton-alex-bickel-1201740402/>

O filme é permeado por um esquema de cores azul-e-vermelho que gradualmente é ofuscado conforme a concepção de Chiron de si mesmo amadurece. O vermelho, ao que parece, prevalece quando Chiron ou aqueles que o rodeiam entendem como os outros os definem e atualizam seus estereótipos. Seu atormentador da escola secundária ostenta uma camisa vermelho-sangue e sua mãe está banhada em luz vermelha quando grita com Chiron antes de fechar a porta na cara dele. Mas quando Juan lhe diz que ele deve decidir quem ele quer ser e diz a Chiron que ele não pode deixar ninguém tomar essa decisão por ele, aparece um Chiron centrado entre uma massa de azul: móveis, cortinas e o céu⁶⁷. (STOREY, 2016, tradução própria)

Nas cenas citadas (*Figuras 35 e 36*) é interessante ressaltar como essa dualidade azul – autoconhecimento, aceitação de si – e vermelho – visão dos outros sobre você, não aceitação – é caracterizada no filme e tem seu principal embate na luz que banha a mãe de Chiron. Diferentemente do que afirma Storey, a luz que banha Paula é magenta (a mistura de azul e vermelho), mostrando, assim, a luta da mãe em aceitar o filho homossexual. Pode-se dizer que, no filme, os personagens que utilizam o vermelho ou irão julgar outros, ou dependerão da opinião de outros para tomar decisões.

Figura 35. O desafeto de Chiorn, Terrel, normalmente apresentado com a presença de vermelhos na imagem, seja no figurino em um elemento do set



⁶⁷ The film is pervaded by a blue-and-red color scheme that gradually blurs as Chiron as conception of himself matures. The red, it seems, pervades when Chiron or those around him hew to how others define them and actualize stereotypes. His high school tormentor sports a blood-red shirt, and his mother is bathed in red light when she shouts Chiron down before shutting her door on him to turn a trick. But when Juan tells him he must decide who he wants to be and tells Chiron that he can't let nobody make that decision for you, a Chiron is centered among a mass of blue: furniture, curtains and the sky.

Figura 36. Paula (Naomie Harris), a mãe de Chiron, banhada em luz magenta e vestindo vermelho ao gritar com o filho.



Nesse filme, assim como em *Azul é a cor mais quente*, a cor azul envolve o personagem em diversos momentos. Seja em casa ou na escola, Chiron está sempre rodeado de elementos azuis ou iluminado por luzes dessa cor (*Figura 37*). Suas vestes seguem esse padrão, e a oposição azul-vermelho é importante, assim como no outro filme analisado.

Figura 37. Chiron rodeado de elementos azuis.



Em uma das cenas mais importantes do filme, Juan diz a Little que ele não pode deixar ninguém decidir por ele quem ele vai ser. Essa é a última cena em que vemos Chiron vestindo vermelho (*Figura 38*). Depois disso, essa cor aparecerá em outros personagens e cenários, porém nunca nas vestes ou pertences de Chiron.

Figura 38. A última cena em que Chiron utiliza vermelho. Ouvindo os conselhos de Juan para nunca deixar alguém dizer quem ele deve ser.



Ao observar as roupas do personagem, aliás, é possível perceber como os realizadores buscaram associar o azul à libertação do personagem, principalmente na segunda parte da

projeção. Utilizando uma camiseta xadrez (azul e amarela) e sendo sempre retratado entre grades (como se estivesse aprisionado), a ideia foi transformar Chiron em uma presa para seu desafeto na escola, Terrel (Patrick Decile). Vestindo vermelho, o cruel jovem anda em círculos ao redor de Chiron, zombando e maltratando o adolescente (*Figura 39*). Em sua vingança, no entanto, Chiron veste azul, e caminha por corredores azuis, abrindo portas também desta cor, antes de açoitá-lo seu desafeto (*Figura 40*). Chiron é preso pelo que fez. Na cena de sua prisão, em que a luz azul da viatura policial ilumina a imagem, Chiron decidiu quem ele quer ser e não vai mais ouvir a opinião dos outros.

Figura 39. Chiron atrás de grades observa seu desafeto sem poder ir embora da escola.



Figura 40. A vingança de Chiron contra Terrel acaba por colocar o personagem na cadeia.



O melhor amigo de Chiron, Kevin, é outro personagem que, no filme, acompanhamos desde a infância até a vida adulta. Diferentemente de Chiron, no entanto, Kevin quase sempre aparece vestindo azul (*Figura 41*). Quando crianças, Kevin (Jaden Piner) diz à Chiron para não permitir que os outros zombem dele, porém, na adolescência é Kevin (Jharrel Jerome) quem irá bater em Chiron sob as ordens de Terrel. E na vida adulta, Kevin (André Holland) procura Chiron para uma reconciliação. Kevin é o amigo e paixão de Chiron e, ao contrário deste, Kevin não possui dilemas quanto à inclusão social, sendo bem aceito na sociedade, seja entre os colegas de escola, entre as mulheres, possui emprego, por conta disso, normalmente vemos o personagem de azul em todos os momentos.

Figura 41. Kevin veste azul em praticamente todas as cenas.



“Não podemos esquecer em momento nenhum que o homem que vemos no meio e final é a criança que vimos no começo⁶⁸” (BEACHLER, 2017, p. 19, tradução própria). Essa afirmação é muito precisa para auxiliar na análise do filme, a identificação com o personagem principal é dada devido ao fato do espectador acompanhar todas as fases de sua vida. A história de Chiron é a de um personagem em busca de sua personalidade, na luta por encontrar seu espaço no mundo. Nesse sentido, a pergunta dirigida ao personagem “who is you, Chiron?” (quem é você, Chiron?) possui um impacto enorme, pois o correto gramaticalmente na língua inglesa, seria utilizar a conjugação verbal “are” e não “is”. Porém, ao utilizar esse termo, o diretor dá outra conotação à pergunta, buscando ir a fundo em seu questionamento, não utilizando o verbo em sua conjugação usual, como se não estivesse se referindo a algo dissociado de Chiron e, sim ao que ele realmente seria. Para complementar esse sentido, durante a cena em que Chiron aprende a nadar com Juan, na praia, o traficante diz ao pequeno que sob a luz do luar garotos negros ficam azuis (*Figura 42*). Essa afirmação, juntamente com a constatação anterior, permite compreender a última imagem do filme: o pequeno Chiron banhado na luz azul, finalmente compreendendo quem ele é.

Ao mapear esses personagens em uma jornada que todos já haviam visto, Jenkins destrói as concepções do que eles deveriam ser. Esta é uma história universal, contada sobre pessoas específicas que muito raramente se banham à luz da tela de prata⁶⁹. (STOREY, 2016, tradução própria)

⁶⁸ We could never at any moment forget that the man we see in the middle and end was the child we saw in the beginning.

⁶⁹ By mapping these characters onto a journey one has seen before, Jenkins dismantles conceptions of what they should be. This is a universal story, told about specific people who too rarely bathe in the light of the silver screen.

Figura 42. A última cena do filme *Moonlight*, Chiron sob a luz do luar.



Outro bom motivo para a análise de *Moonlight*, portanto, além da simulação de diferentes negativos, foi tentar buscar sua associação com a narrativa e construção de simbologias através da cor das cenas, e consequentemente, uma possível comparação com o filme *Azul é a cor mais quente*. Ambos tratam de indivíduos em busca de descobrirem-se perante a sociedade da condição homossexual em que vivem, em meio às turbulências e preconceitos enfrentados na adolescência e desafios da vida adulta. Essa descoberta é representada tanto no primeiro quanto no segundo filme através da cor azul, novamente associada a isso no filme de Jeakins.

Sendo o tema da homossexualidade recorrente nas três obras observadas nesse capítulo, é possível perceber como novas construções simbólicas podem ser desenvolvidas, e como o *look*, mesmo que construído através de uma poética realista, é fundamental para percepção das imagens da atualidade. Diferentemente dos dois últimos filmes observados, *Direito de Amar* apresenta uma paleta com poucos azuis e imagens opondo cinzas a vermelhos e laranjas, a felicidade do personagem não estava em sua descoberta da condição homossexual, mas sim em mostrar seu amor ao outro, não era o amor próprio que iria “salvar” George, mas sim o amor de outrem. Já *Azul é a cor mais quente* e *Moonlight* mostram que o amor próprio é fundamental: “Está no choque realístico uma forte capacidade de mobilização, justo por colocar em circulação a perplexidade da opinião pública diante da violência simbólica praticada contra os homoafetivos.” (FILHO, FERREIRA JÚNIOR, & MACEDO, 2017, p. 26)

O embate, portanto, não gira em torno da condição de uma oposição entre homossexualidade e heterossexualidade. Em um contexto cada vez mais intolerante e individualista, o azul nos últimos dois filmes mostra sua força ao buscar uma relação de pertencimento dos personagens em uma sociedade que os quer cada vez mais distantes. A aceitação que o azul traz, portanto, não é somente de um amor próprio individual, não basta somente aceitar a condição homossexual individualmente, é a aceitação coletiva que esse azul busca, diferente, portanto, da saturação no primeiro filme, que traz os personagens sempre às escondidas na sua condição.

4. O PROCESSO DE CRIAÇÃO DO *LOOK* – O CASO DE TÃO LONGE É AQUI

4.1 O processo de criação do *look* de Tão Longe é Aqui

Produzido e dirigido por Eliza Capai, o filme Tão Longe é Aqui, de 2013, contou com diversos profissionais, e passou pelos processos de correção de cor e *color grading*. Durante a pós-produção da obra, coordenada por Julio Matos, o autor desta dissertação foi responsável por esses dois processos.

A sinopse do filme conforme encontrada em seu site oficial é a seguinte:

A partir de memórias guardadas de uma longa viagem, uma carta é enviada ao futuro. Sozinha, longe de casa e às vésperas de completar 30 anos, uma brasileira parte em uma jornada pela África. Na carta para sua filha, ela conta sobre encontros com mulheres que vivem em harmonia com suas culturas e tempos. Um diário, um *roadmovie* e um convite a todos aqueles que lideram seus próprios caminhos. (CAPAI, 2013)⁷⁰

A jornalista Eliza Capai viajou à África em janeiro de 2010, passando por alguns países, dentre eles Marrocos, Cabo Verde, Mali, Etiópia e África do Sul. Ela enviava reportagens para o canal de entretenimento GNT sobre os países que visitava e se sustentava durante a viagem com a remuneração por esse trabalho. A quantidade de material filmado recolhido na viagem, no entanto, foi maior do que as reportagens produzidas. Surgiu na jornalista a ideia de produzir um filme com o material captado ao longo da jornada.

Através de financiamento coletivo⁷¹, a diretora arrecadou 40 mil reais para realizar a obra. O processo de roteirização, organização do material, decupagem⁷² e o primeiro corte aconteceram entre dezembro de 2011 a fevereiro de 2013, momento em que o filme assume sua forma final quanto à montagem. Passou-se, portanto, à fase de finalização. Um dos processos restante era o de colorização digital.

Alguns momentos do processo de colorização digital serão detalhados a seguir, tratando das primeiras ideias para a identidade visual do filme, passando pelo equilíbrio dos *takes* até o *look* final que a obra assumiu. O intuito não é voltar àquela época e trazer todas as questões e procedimentos realizados, mas fazer uma análise geral do percurso realizado na

⁷⁰ Encontre o filme completo e mais informações no website oficial: <http://www.taolonge.com/aqui>

⁷¹ Financiamento coletivo consiste na obtenção de capital para iniciativas de interesse coletivo através da agregação de múltiplas fontes de financiamento, em geral pessoas físicas interessadas na iniciativa. - https://pt.wikipedia.org/wiki/Financiamento_coletivo

⁷² Processo em que se assiste e seleciona os melhores momentos de todo material gravado.

colorização digital desde as ideias iniciais da diretora até o ambiente digital do software de correção de cor e *color grading*.

A diretora no site oficial do filme, ao se referir ao processo realizado, disse: “Pedrinho fez a correção de cor conversar com os humores da viajante em Campinas.” (CAPAI, 2013)

Em meados de maio de 2013, o trabalho de correção de cor iniciou-se na Produtora Laboratório Cisco - Educação e Imagem⁷³, nesta produtora o longa-metragem *Tão Longe é Aqui*, dirigido, produzido e roteirizado por Eliza Capai, foi finalizado.

A obra documental trazia entrevistas e imagens de mulheres africanas, dos diversos países pela qual a diretora passou. As entrevistas tratavam dos desafios daquele continente e da situação da mulher perante esses desafios. Uma narrativa ficcional acompanha a obra documental e traz uma personagem a espera de uma filha que resolve viajar pela África filmando essas mulheres para assim criar uma vídeo-carta para a filha que irá nascer. A narração em primeira pessoa, feita por essa personagem, mostra e debate a situação das mulheres no continente africano e traça paralelos com a situação da mulher no mundo. Essa narração retrata também os sonhos, divagações e questões sob a ótica da personagem/diretora a respeito da situação da mulher africana. Essa premissa ficcional serve de palco para as entrevistas documentais com as mulheres, o retrato social e político que enfrentam e suas situações nos países visitados.

Diferentemente de outras obras, essa obra documental e autoral não possui a influência dos diversos profissionais responsáveis pelo desenvolvimento do *look*. A diretora da obra, foi também a diretora de fotografia. Não há direção de arte nesse caso, a obra é documental e não apresenta cenário, figurino ou elemento a ser trabalhado por esse profissional. O processo de criação do *look* se iniciou, portanto, a partir do roteiro da obra e da montagem do filme. Sendo assim, o desenvolvimento do *look* se deu, exclusivamente, entre a equipe responsável pela pós-produção e a diretora, ou seja, o *look* do filme foi criado pelos diálogos e reuniões com o colorista.

Assistir ao corte final diversas vezes e conversar com a diretora sobre o intuito dela para com o filme foi o ponto de partida para se discutir um possível caminho pelo qual a cor poderia caminhar ao longo da obra, um possível *look*, ou possíveis, para determinados momentos ou situações. Discussões sobre o estado de espírito da personagem principal, sobre as mazelas pela qual as mulheres passam nos países visitados, os sonhos da protagonista, as

⁷³ Para mais informações: <http://www.laboratoriocisco.org>

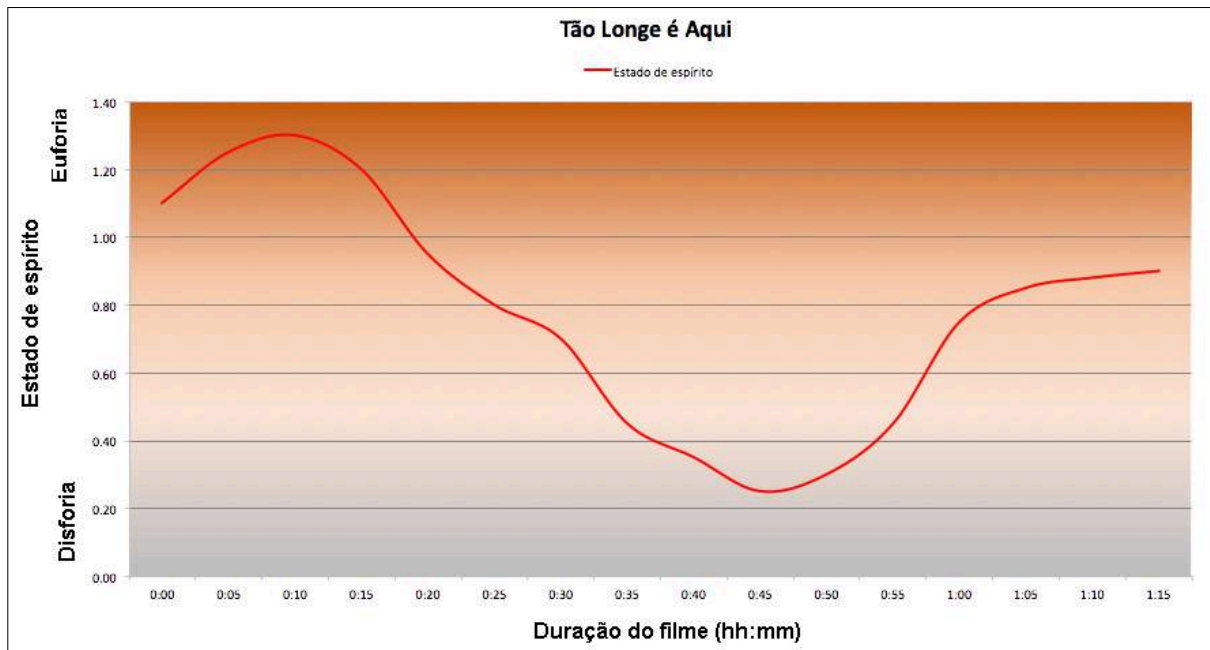
conversas com sua filha, a narrativa em primeira pessoa da obra, foram alguns dos temas abordados pelo qual a cor poderia transpassar e se associar. Referências imagéticas também eram trazidas e testes foram realizados até se chegar à imagem desejada para cada situação. A diretora acompanhou todo o processo.

Como Lílian Barros (2012) pontua, a cor pode assumir diferentes aspectos em uma mesma obra e ser utilizada no desenvolvimento da narrativa, demonstrando os mais diversos aspectos simbólicos previamente construídos ou mesmo construir novas abordagens e simbologias. Quando utilizada para pensar, o *look* de uma obra a cor será o principal elemento pelo qual essas simbologias podem perpassar. No caso de *Tão Longe é Aqui*, as discussões levaram a pensar o *look* acompanhando duas perspectivas que se interligam na obra: o estado de espírito da personagem e a situação das mulheres nos países visitados. A personagem principal, ao se deparar com as dificuldades e problemas das diversas mulheres que encontra ao longo do filme, muda de humor. Seu estado de espírito e sua crença em melhores condições para as mulheres variam durante a narrativa. Isso pode ser verificado nas narrações da personagem, cada vez mais pessimistas ao longo do filme.

Portanto, estabeleceram-se três momentos chave: o início da jornada - cheio de otimismo com a viagem e com a perspectiva observada; o meio para o fim da jornada - cheio de pessimismo ao perceber os problemas na situação das mulheres; e o fim da jornada - mais realista, percebendo que, apesar das mazelas, ainda há esperanças.

O *gráfico 1* mostra o caminho pensado para o *look* no contexto proposto. Ou seja, sem pensar em qual matiz irá se opor a outro, ou qual parâmetro da cor seria utilizado para demarcar esses três momentos, o gráfico demonstra apenas o caminho pensado para o *look* na obra. O gráfico foi formulado em parceria, o colorista (autor deste texto), a diretora, Eliza Capai e o diretor de finalização, Julio Matos, em conjunto, foram os responsáveis por analisar a narrativa e chegar a conclusão de que o filme possuía os três momentos citados anteriormente. Diversas escolhas poderiam ter sido feitas para marcar a mudança entre os momentos, no entanto, preferiu-se optar por uma mudança gradual entre um momento e outro. Posteriormente, optou-se por modificar a saturação do filme para que esta acompanha-se o gráfico proposto.

Gráfico 2. Gráfico do estado de espírito pela duração do filme



Fonte: criação do autor.

O segundo passo foi pesquisar e criar possíveis *looks* que a diretora tinha em mente para o filme, ou para algum trecho do filme. Ela trouxe algumas referências em imagens estáticas (fotografias) para estabelecer um ponto de partida. Uma das imagens⁷⁴ mostrava um sertão árido com árvores cheias de espinhos, essa imagem era levemente amarelada e com pouca saturação, muito próximo do filme Cinema, Aspirinas e Urubus (Marcelo Gomes, 2005), filme comentado durante as reuniões. A partir dessa referência percebeu-se que o nível de saturação da obra poderia acompanhar o estado psicológico da personagem. Assim, estabeleceu-se que os níveis de saturação seguiriam o gráfico 1: começando saturado, diminuindo ao longo da obra e crescendo a um nível médio ao fim do filme.

Outras possibilidades poderiam ter sido pensadas para o filme, variando-se o matiz ou a claridade, a escolha pela saturação foi baseada na imagem de referência trazida pela diretora durante as conversas.

⁷⁴ Não foi possível recuperá-la.

4.2 As fases do processo

Para entender o processo técnico necessário para criação do *look* é preciso compreender as diferentes fases da colorização digital. Edgar Moura (2016) divide em três fases: *broadcast safe*⁷⁵, correções primárias e correções secundárias. O primeiro processo seria de normatização da imagem aos padrões de exibição (glossário) do material a ser trabalhado. Um segundo processo, correções primárias, chamado aqui de correção de cor, equaliza as imagens em busca de uma aproximação com a realidade (uma tentativa de mimese da realidade, uma busca por verossimilhança) ou neutralidade. Essa preocupação se relaciona com a continuidade das imagens, ou seja, imagens de um mesmo lugar precisam estar parecidas quanto à sua luminosidade, saturação e seus matizes para possuírem certa credibilidade enquanto imagens verossímeis. O terceiro processo, correções secundárias, chamado aqui de *color grading*, é o criativo e inventivo, de modificação da imagem, buscando características visuais conforme a vontade do realizador.

Grosso modo, pode-se dizer que a correção primária se concentra na continuidade da luz e a correção secundária nos detalhes. Há coloristas que definem a diferença entre as duas etapas: “técnica”, a correção primária, e “artística”, a correção secundária. Enfim... é tudo muito novo e mutante e nomes e definições pessoais é o que não falta. (MOURA, 2016, p. 93)

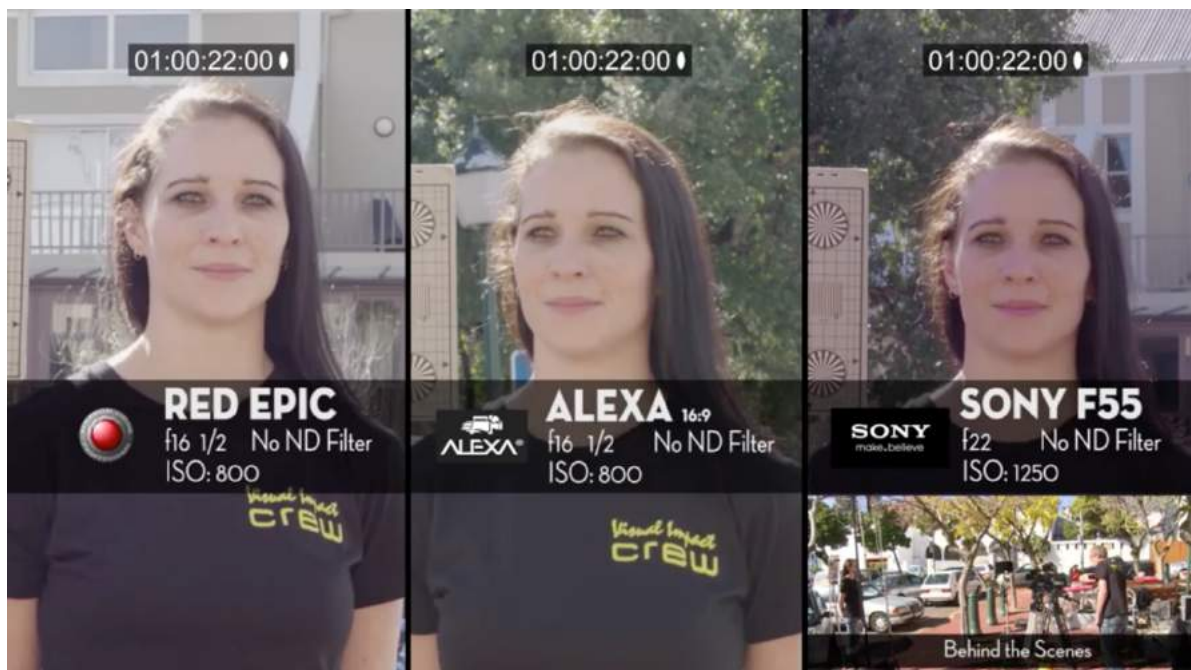
Para entender a importância do processo de correção de cor, pode-se observar o início da produção de um filme: a filmagem. É preciso adquirir imagens em movimento e gravá-las em algum suporte. Com o surgimento das técnicas digitais, nem sempre filmar será sinônimo de colocar algo na frente da câmera e esperar a luz ser refletida no negativo (ou nos sensores, para as câmeras digitais). Digitalmente é possível criar outros elementos e inseri-los na cena. Um exemplo clássico são os dinossauros de Steven Spielberg em *Jurassic Park*, inseridos digitalmente a posteriori. Mas, mesmo elementos inseridos digitalmente necessitam passar pelo processo de colorização para que estejam em harmonia com o restante das imagens, buscando assim alguma verossimilhança, se essa for a vontade do realizador.

⁷⁵ Segurança para exibição – tradução livre do autor.

4.3 Diferentes câmeras, diferentes cores

Seja digitalmente (através de *softwares* especializados) ou analogicamente (tingindo ou pintando os negativos) é preciso, antes de iniciar o processo de colorização, observar as câmeras, e as possibilidades e limitações destas. Cada câmera digital possui sensores produzidos por empresas e tecnologias diferentes e, por conta disso, irão reconhecer o espaço de cor⁷⁶ de maneiras distintas. Uma comparação entre três câmeras digitais foi realizado e se encontra na internet no site *Youtube*⁷⁷, nela é possível observar como cada sensor reconhece diferentemente uma mesma imagem. Na *Figura 43* é possível observar essa distinção. São comparadas as câmeras *Sony F55*, *Arri Alexa* e *Red Epic*, as lentes utilizadas foram as mesmas em todas elas e as configurações são, basicamente, as mesmas em cada modelo para manter o padrão e tornar possível a comparação. As imagens de cada câmera não possuem tratamento digital nenhum e estão sendo mostradas com seus atributos originais, ou seja, são os “arquivos brutos” produzidos pelas câmeras digitais.

Figura 43. Comparação entre três diferentes câmeras.



⁷⁶ Um Espaço de cor é uma organização de cores. Essa organização pode ser atribuída a um conjunto de amostra de cores físicas (como o sistema Pantone) ou ser estruturado matematicamente (como os sistemas digitais sRGB e Adobe RGB).

⁷⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=Kt1cZXHxM80> - Acesso em 10 de abril de 2017

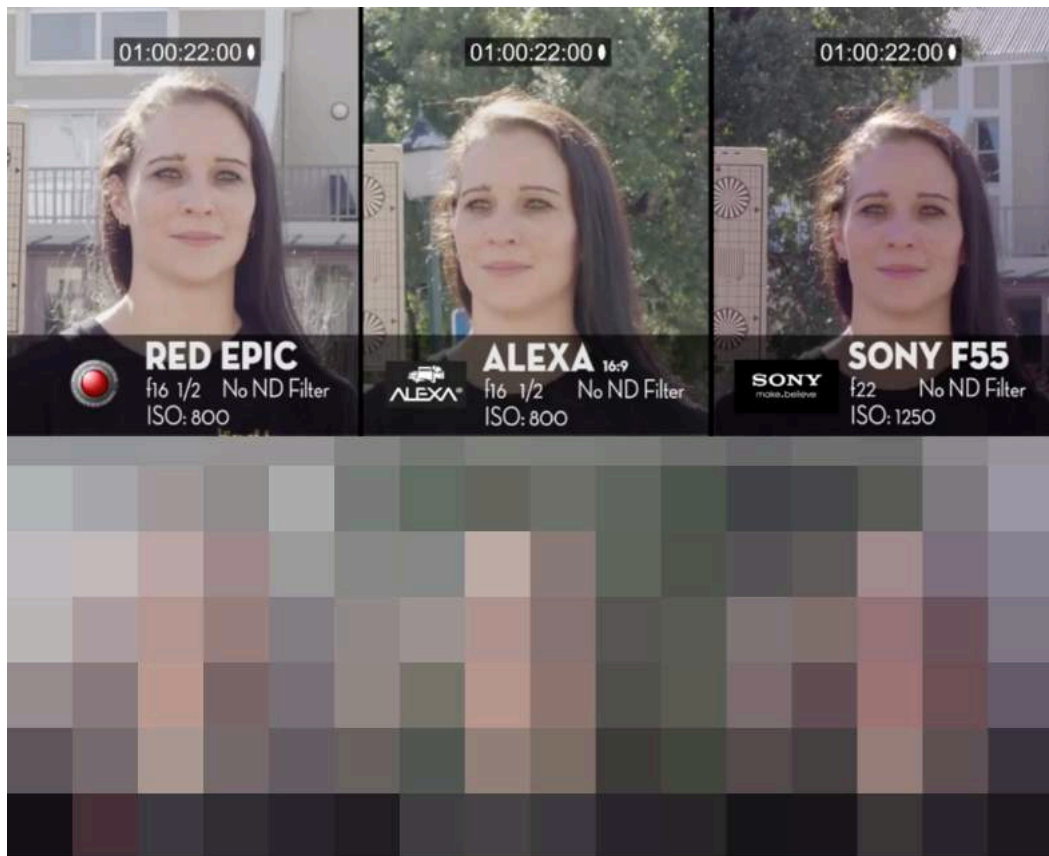
O teste realizado demonstrou o alcance dinâmico (*dynamic range*) dos níveis de latitude de exposição dessas câmeras. “Nós podemos definir o alcance dinâmico de uma imagem como a relação entre a maior e a menor intensidade representável de uma mesma imagem⁷⁸” (FERNANDEZ-MALOIGNE, ROBERT-INACIO, & MACAIRE, 2012, p. 106, tradução própria). No caso do teste, o alcance dinâmico nos níveis de latitude de exposição demonstrou quanto cada câmera suporta ao ter os pixels manipulados, até os pontos mais claros da imagem (*highlights*) ficarem superexpostos e até os pontos mais escuros (*shadows*) ficarem subexpostos. Verifica-se nesse caso, a quantidade de informação cromática que cada câmera consegue armazenar em um pixel. O teste demonstrou que, para os níveis de subexposição, as três câmeras possuem valores próximos, porém, a Sony F55 demonstrou uma melhor performance para os níveis de superexposição. Ou seja, essa câmera consegue obter mais informações quanto a cor daquilo que é filmado em situações onde a imagem se encontra mais clara (mais próximo do branco).

Outros testes⁷⁹ podem ser encontrados e realizados para perceber as diferenças em outras situações entre diferentes câmeras. É possível perceber pela *Figura 44*, por exemplo, uma tendência da Sony F55 aos tons avermelhados se comparada com as outras duas, além de outras diferenças perceptíveis entre.

⁷⁸ We can define the dynamic range of an image as the ratio between the largest and smallest representable intensity in the same image.

⁷⁹ O teste foi realizado pela Visual Impact, uma das principais produtoras da África do Sul - <http://www.visuals.tv> . Outros testes podem ser encontrados no canal da produtora no Youtube: <https://www.youtube.com/channel/UCH8br3MZz9ONIQaw6KAQYBA> .

Figura 44. Comparação entre as três câmeras no teste realizado pela produtora Visual Impact.



Grandes produções podem utilizar um mesmo modelo de câmera ou diversos. O processo de correção de cor digital tem como uma de suas funções, portanto, equalizar e minimizar as diferenças entre as câmeras existentes. Não somente isso, mas minimizar as diferenças entre as imagens, mesmo se utilizada uma mesma câmera. Como visto, elas possuem limitações que podem comprometer o resultado final esperado caso não sejam devidamente trabalhadas. O primeiro processo, de aquisição das imagens, portanto, começa pela câmera. Cada câmera irá produzir imagens diferentes e cabe ao responsável pelo tratamento das imagens digitais, o colorista, estar atento a isso e corrigi-las, equalizá-las posteriormente.

4.4 A importância de equalizar os planos

Uma questão comum surge quando o colorista diz que precisa equalizar os planos de uma obra antes de criar um visual (*look*) específico. É possível compreender a narrativa da obra, a continuidade criada pela montagem e entender a imagem cinematográfica mesmo que esta apresente características como subexposição, superexposição ou alguma variação nos

matizes, tendendo para alguma cor em específico, por exemplo. Portanto, por que é necessário equalizar os planos? Por que corrigir possíveis erros de sub ou superexposição? Por que corrigir variações cromáticas na imagem? A resposta está relacionada com a percepção visual humana, mas também diz respeito a quanta interferência o cineasta responsável pela obra quer manter em seu filme. Manter características diferentes das produzidas pelo olho humano e inerentes às câmeras diminuirá a verossimilhança da obra. Essas interferências denunciam o caráter cinematográfico da obra e podem modificar a experiência do espectador.

O olho humano possui características diferentes das produzidas pela câmera, ele se adapta rapidamente a mudanças bruscas de iluminação e é capaz de focar em diferentes elementos, por exemplo, diferentemente das câmeras que precisam ser reajustadas a todo o momento para produzirem o resultado esperado. O papel do fotógrafo é garantir que a câmera se comporte da maneira que o cineasta acredita que irá ser plausível com o resultado esperado. Apesar da grande maioria das obras se alinhar com a percepção visual que se tem da realidade, buscando sempre o maior número possível de elementos que realcem a verossimilhança, cineastas criativos conseguem modificar essa relação e criar obras nas quais é exatamente essa característica que é posta em questão.

Peter Greenaway faz exatamente isso em sua obra *O cozinheiro, o ladrão, sua esposa e o amante*⁸⁰ (Peter Greenaway, 1989). Como o cineasta ainda não contava com as possibilidades da colorização digital, muitos efeitos no que se refere a cor eram conseguidos através da iluminação. Greenaway iluminou cada cenário de sua obra com uma cor predominante diferente, verde para a cozinha, branco para o banheiro, azul para o lado de fora do restaurante e vermelho para o salão do restaurante. No entanto, além da modificação na iluminação os personagens também mudavam as cores de suas roupas ao mudarem de ambiente. Essa quebra na lógica visual padronizada denuncia o caráter cinematográfico, revelando as trucagens da montagem. Porém, é exatamente esse o intuito do realizador, criar um ruído, essa interferência visual e questionar a verossimilhança da imagem do cinema.

A grande maioria das obras, no entanto, buscam a verossimilhança ou características próximas dela, pois seus temas e pressupostos são outros e, portanto, precisam se ater a imagens com exposição (nível de claridade da imagem) regulada e coloração condizente com uma realidade física. Um exemplo comum diz respeito a gravações em localidades que possuem iluminações diferentes, como luzes incandescentes e a luz natural do sol. Os ajustes

⁸⁰ The cook, the thief, his wife & her lover – título original.

na câmera para que ela se adapte à luz produzida pelo sol são diferentes dos ajustes para interiores, com luzes incandescentes. Os olhos humanos se adaptam aos diferentes ambientes rapidamente⁸¹, enquanto as câmeras não, precisam ser modificadas para cada variação de luminosidade.

Na *Figura 45* é possível observar a mesma cena antes (à esquerda) e depois (à direita) de ser equalizada digitalmente no filme *Tão Longe é Aqui* (Eliza Capai, 2013). Nota-se que a imagem original tende para tons de amarelo e vermelho, provavelmente devido ao tipo de iluminação do local (luzes incandescentes) e à baixa exposição, o que escurece a imagem. Após a correção de cor, outra imagem é produzida, apresentando características diferentes que a aproximariam da verossimilhança pretendida, entrando em consonância com o padrão escolhido para todo o filme.

Figura 45. Imagens retiradas do filme *Tão Longe é Aqui I*



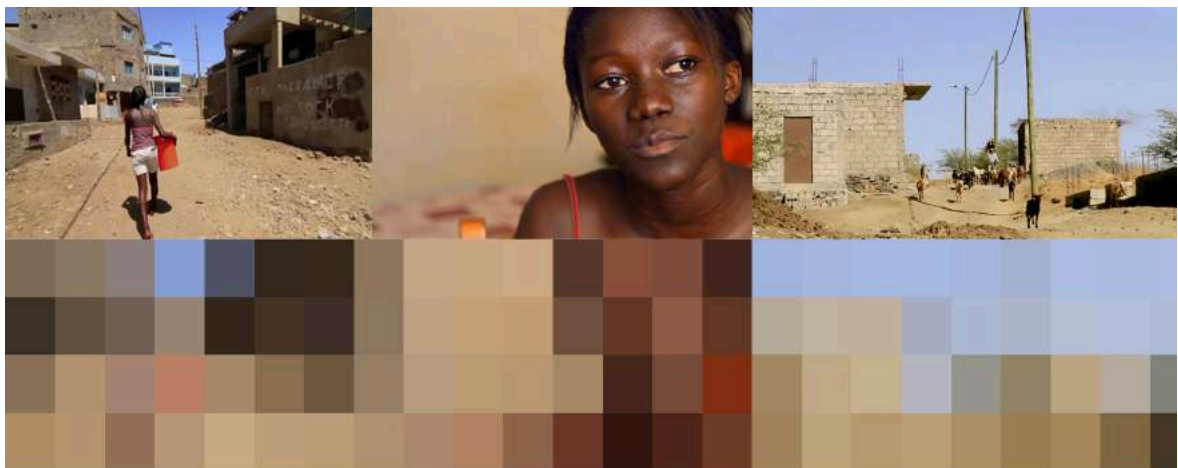
É importante ressaltar que equalizar uma imagem não diz respeito a deixá-la conforme todos os padrões estabelecidos. Existem padrões para o tom de pele das pessoas⁸², para o nível de exposição (iluminação) da cena, para a cor da grama, a cor do céu, para o que seria o

⁸¹ Luciano Guimarães define que: “A retina também conta com alguns mecanismos para correções na “leitura” da luminosidade, conhecidos como adaptação ao claro e ao escuro. Sob iluminação intensa e em período mais longos de exposição, há diminuição das substâncias fotossensíveis da retina, diminuindo a sensibilidade à luz. Da mesma forma, dá-se a ressíntese para a obtenção das substâncias fotossensíveis quando a luz é insuficiente por longo período”. (GUIMARÃES, 2001, p.31).

⁸² O debate em torno dos padrões para o tom de pele foi importante durante o período analógico, principalmente, para retratar a pele negra. As empresas de filmes (Kodak e Fuji, por exemplo) utilizavam padrões que privilegiavam a pele branca. Com o advento das tecnologias digitais o padrão deixou de ser o tom de pele e passou a ser a cor branco e a preta. Porém, softwares digitais ainda buscam referências para o tom de pele, dessa vez, no entanto, levando em conta os diferentes tons de pele. - <https://www.geledes.org.br/questao-de-pele-os-cartoes-shirley-e-os-padroes-raciais-que-regem-industria-visual/> e <https://revistazum.com.br/revista-zum-10/racismo-padroes-industria-brasil/> - Acesso em 14 de novembro de 2017.

preto e o que seria o branco na imagem. No entanto, equalizar os planos da obra significa deixar a obra homogênea, sem mudanças bruscas entre um plano e outro que não sejam característicos da proposta em questão. Ou seja, em um filme não se equaliza apenas uma imagem, mas sim todo o filme. É todo o filme que tem que seguir determinado padrão. E esse padrão pode mudar, a depender do processo criativo desenvolvido. No exemplo da *Figura 46*, pode-se observar a cena posterior e anterior àquela da *Figura 45*, para que uma interferência não seja percebida foi preciso seguir os mesmos padrões nas imagens para que a continuidade se mantenha sem ruídos entre as cenas.

Figura 46. Imagens retiradas do filme *Tão Longe é Aqui II*



Na *Figura 46* é possível reparar como a sequência de imagens segue um mesmo padrão cromático. Mesmo que os ambientes onde estas foram filmadas tenham sido diferentes, o processo de correção de cor se responsabiliza por equalizar e minimizar as diferenças. A *Figura 47*, por outro lado, mostra o porquê do processo de correção de cor ser importante, pois, caso contrário, haveria uma imagem destoando das outras duas. Estaria mais amarelada e escura devido à iluminação interna do ambiente onde foi filmada. É importante ressaltar que, a depender da intenção do realizador, essas diferenças podem ser realçadas ou minimizadas.

Figura 47. Imagens retiradas do filme *Tão Longe é Aqui III*



4.5 Correção de cor

Tendo como base as ideias estabelecidas para o *look* do filme *Tão Longe é Aqui* (2013), iniciou-se o processo de tratamento das imagens. O primeiro passo era equalizar as imagens, portanto. Filmadas com câmeras e suportes diferentes (incluindo celulares), cada *take* do filme possuía um espaço de cor diferente. As condições de iluminação das cenas também influenciaram o trabalho inicial de transformar todos os vídeos da montagem final em arquivos compatíveis com o processo de correção de cor para em seguida equalizá-los, acertando os planos, corrigindo as cenas pouco iluminadas e também as excessivamente iluminadas. Assim a narrativa pôde fluir sem grandes diferenças entre as imagens. Para organizar melhor o trabalho, dividiu-se o filme em cinco partes, chamadas de rolos, para não sobrecarregar as máquinas com muitos arquivos, algo que poderia acontecer caso se trabalhasse com a obra inteira. Cada rolo possuía em média 15-20 minutos.

O processo de correção de cor faz uso de certas ferramentas digitais de análise da imagem, é possível encontrar a maneira adequada para a leitura dessas ferramentas no glossário presente no fim desta dissertação. Durante o processo de correção de cor, entender e saber ler esses gráficos auxilia bastante na leitura das imagens. Os softwares de colorização digital buscam dividir os processos entre correções primárias (correção de cor) e correções secundárias (*color grading*) através de abas ou algum tipo de marcador, dependendo do software, para otimizar a experiência do usuário.

O filme *Tão Longe é Aqui* (2013) passou pelo processo de correção de cor. Os planos foram todos equalizados mantendo um nível constante de iluminação, contraste e saturação

das cenas. Esse processo precede o processo de *color grading*, pois iguala todos os momentos do filme para que, ao aplicar os conceitos do *look* escolhido, os planos se mantenham homogêneos.

Definidas as ideias iniciais e depois de realizado o trabalho de correção de cor, chegou-se ao momento de *color grading*, ou seja às correções secundárias. Esse segundo processo, como visto, é composto pelo tratamento digital dos aspectos visuais da obra, geralmente atrelado a outros elementos da narrativa por meio de simbologias, que a imagem pode assumir em função de suas características cromáticas. A realização do processo de *color grading* é a aplicação digital do *look* pretendido para a obra. No caso de *Tão Longe é Aqui*, a cor da imagem acompanhou o estado psicológico da personagem principal e as mazelas com as quais ela se depara. Para isso, o nível de saturação da imagem foi alterado, seguindo o *Gráfico 1*.

A seguir, serão apresentadas diversas imagens do filme, explicitando como o conceito proposto foi desenvolvido. Imagens de antes das alterações na saturação e depois, assim como das ferramentas nos softwares que controlam o nível de saturação e de controle dos matizes serão mostradas utilizando-se do próprio programa utilizado na época, no caso, *Apple Color*. A ordem cronológica do filme será respeitada.

4.6 Otimismo e saturação

O início da jornada da protagonista/documentarista se dá em Cabo Verde. Essa informação não está no filme, no entanto, foi a maneira utilizada para dividir os momentos do filme, separando os países visitados pela diretora. Essa divisão é diferente da divisão por rolos, dividiu-se por rolos para não sobrecarregar os computadores com muitos arquivos. Esta outra divisão auxiliou no processo de criação do *look*. Dessa forma, seguindo as diretrizes propostas na idealização do processo, a cada mudança de país o filme perde gradativamente sua saturação.

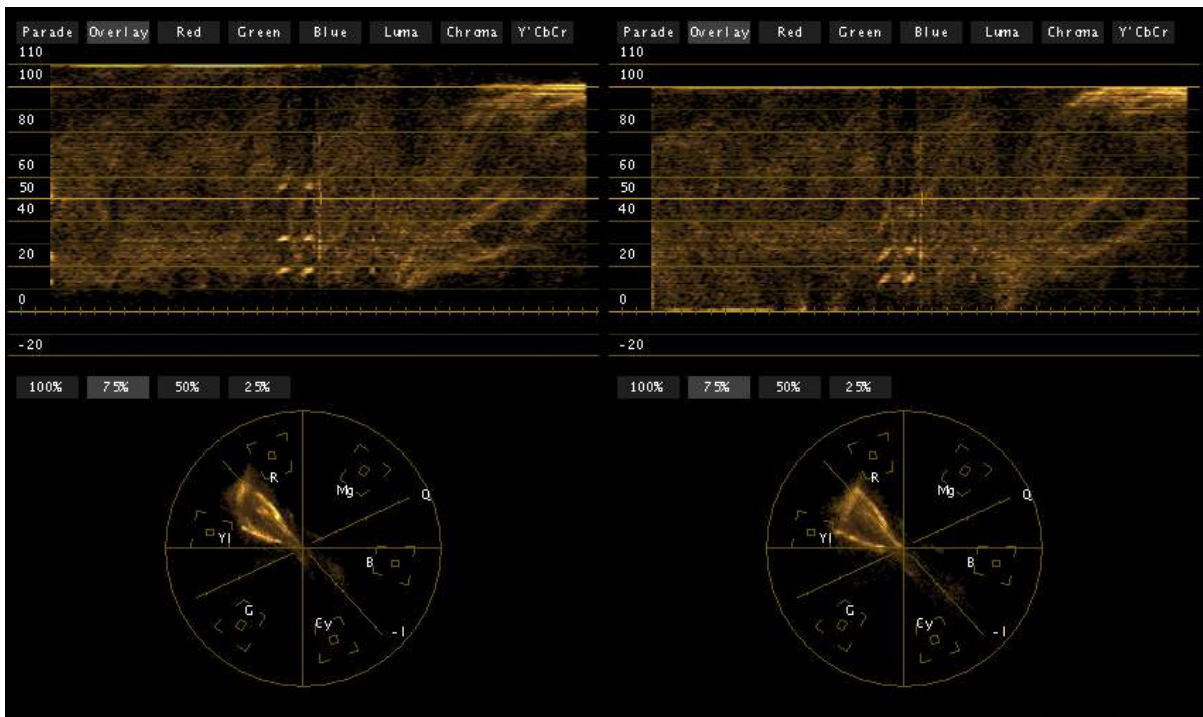
Em Cabo Verde, por ser o início da jornada, a protagonista, ainda está animada e empolgada com sua jornada e com as possibilidades que irá encontrar pela frente. Em sua primeira entrevista, no entanto, ela já se depara com uma dificuldade, ao ouvir da mulher entrevistada a frase: “não vou te responder”, quando questionada a respeito de seus sonhos. Este incidente já demonstra a dificuldade da jornalista em acessar e contatar as mulheres daqueles países.

Figura 48. Feira em Cabo Verde - sem tratamento (esquerda) e com tratamento (direita).



As imagens desse momento inicial do filme se passam em uma feira de rua, são saturadas, como proposto, indicando a crença da protagonista em seu ideal feminista e seu estado de espírito, o otimismo do início da jornada está associado à imagem saturada. Podemos ver na *Figura 48* a imagem original proveniente da câmera (à esquerda) e a imagem com o tratamento primário de correção de cor (à direita).

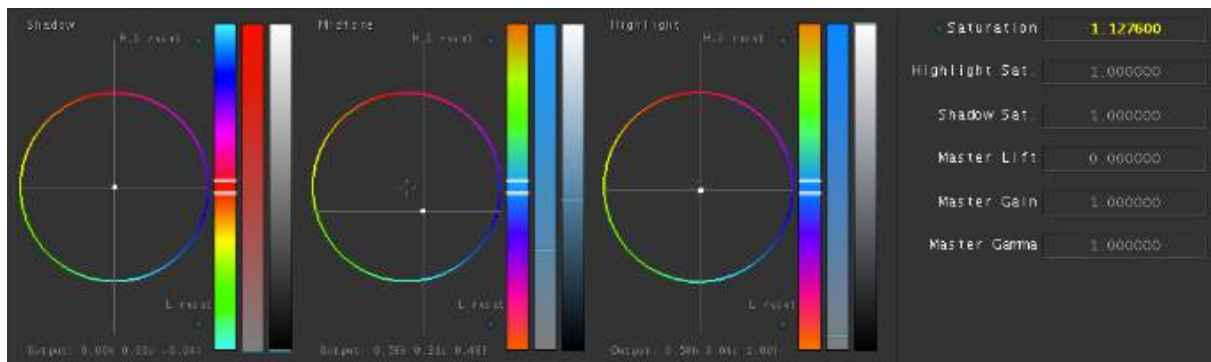
Figura 49. Waveform e Vectorscope referentes à Figura 48.



Na *Figura 49*, pode-se analisar os gráficos e seus comportamentos após as mudanças. O histograma é uma ferramenta para analisar o brilho da imagem, ele mostra a claridade dos pixels da imagem e o local onde esses pixels se encontram na imagem, já o vectorscópico mostra qual o matiz e quão saturado o matiz está nos pixels. As sombras se tornaram mais escuras, atingindo um nível de preto em alguns pontos, como é possível ver no histograma,

comparando uma imagem com a outra, assim como os *highlights* também se modificaram. Dessa maneira aumenta-se o contraste geral da imagem, estabelecendo seus pontos pretos e brancos. Ao realizar esse processo, os pixels mais escuros e mais claros da imagem se modificaram, e partir deles todos os outros de maneira proporcional, assim pixels pretos e brancos aparecem na imagem e os outros se modificam aumentando o contraste geral. O vectorscópio demonstra que a imagem se tornou mais saturada amplificando a gama dos tons de amarelos e vermelhos, pois se pode ver um aumento em direção a essas cores, o gráfico se moveu levemente em direção ao ciano, anulando um tom avermelhado geral da imagem proveniente da iluminação do local e características da câmera.

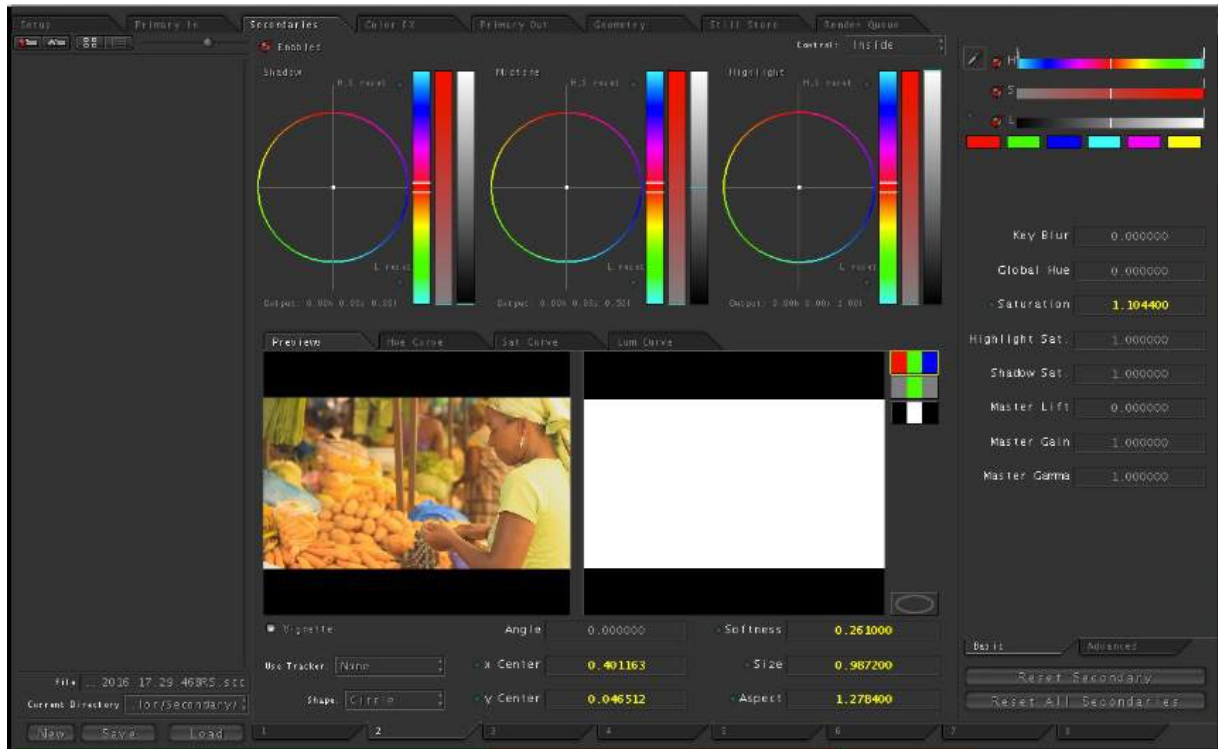
Figura 50. Controles das correções primárias referente às mudanças da *Figura 48*.



Observando as *color wheels* (Figura 50), é possível perceber que a ferramenta foi movida em direção ao ciano nos meios-tons (círculo do meio), dessa maneira os pixels intermediários (não tão próximos do preto, nem do branco) receberam um pouco da cor ciano, comprovando o que o vectorscópio demonstrou.

Como se trata do início do filme, o nível de saturação já foi ajustado em 1.12 na correção primária, e ainda tem um aumento de 1.10 do seu nível normal, que seria 1, ou seja, a imagem está 0.22 mais saturada. Na *Figura 50* é possível ver o nível de saturação da correção primária. A *Figura 51* mostra as correções secundárias e a busca pela criação do *look* do filme conforme definido anteriormente. O nível de saturação ali está aumentado em 0.10.

Figura 51. Controles das correções secundárias referente à Figura 48



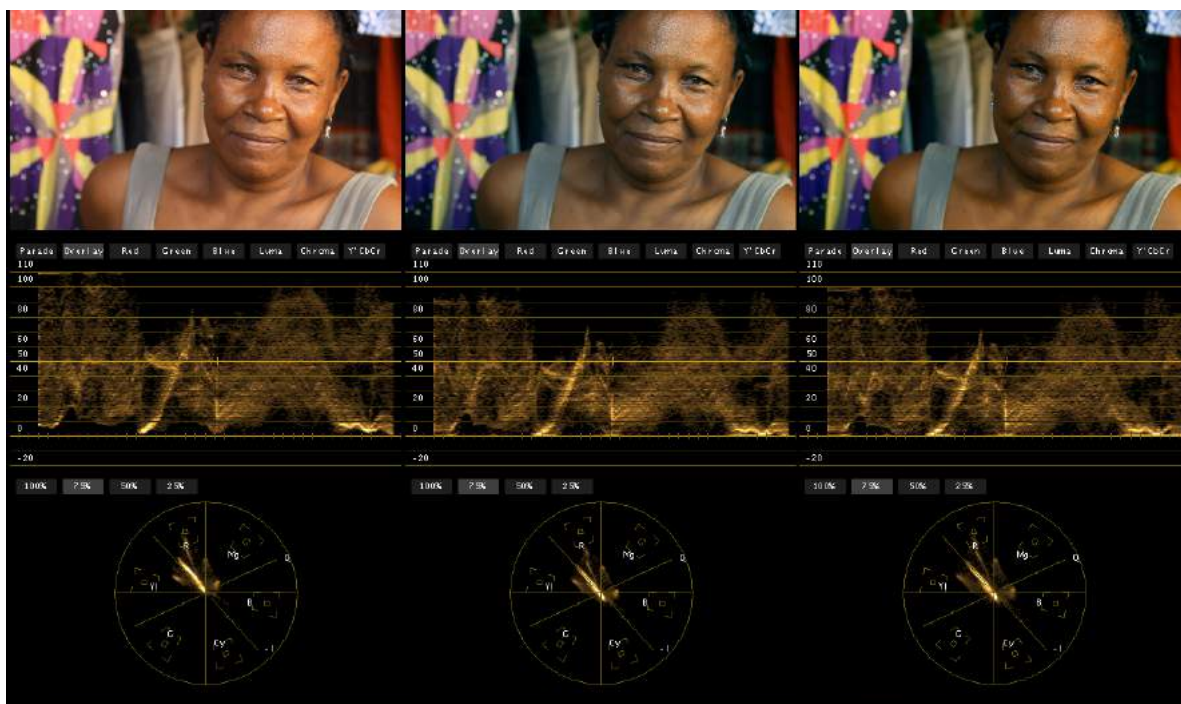
Cada software irá trazer uma interface diferente para a modificação de cada elemento da imagem, porém, o objetivo deste texto é demonstrar o desenvolvimento da proposta do *look* e não, necessariamente, todas as técnicas para alcançá-lo. O software utilizado já não é mais comercializado⁸³ e não recebe atualizações, porém, à época, era utilizado na produtora que desenvolveu o projeto. Outros softwares possuem funções parecidas, o importante é reconhecer a orquestração para alcançar o *look* pretendido através da colorização digital e suas possibilidades.

A entrevista que acontece em Cabo Verde, próxima da feira (aos 6 minutos), também possui o nível de saturação levemente elevado. Como é possível perceber na *Figura 52*, o antes e depois da cena. Dessa vez há três momentos: o primeiro, à esquerda, é a imagem bruta, sem tratamento; o segundo, ao meio, é a imagem com tratamento primário, e o último, à direita, corresponde ao plano final.

Como é possível observar, a imagem possui um visual saturado, dialogando com a proposta do projeto para o início do filme.

⁸³ Atualmente os softwares Da Vinci Resolve e Assimilate Scratch são mais utilizados para o processo de colorização digital.

Figura 52. Imagem bruta, com correção primária e com correção secundária respectivamente.



A primeira entrevista demarca o início da proposta, apesar de não ser a primeira imagem do filme, as imagens anteriores seguem a mesma lógica. É a partir dessa referência que a saturação do filme irá variar.

Como é possível perceber pelos vectorscopes da *Figura 52*, nas correções primárias da primeira entrevista ocorreu uma leve retirada de vermelhos, sendo assim, o gráfico se move para o centro, seguindo na direção do ciano. Há também mudanças nos níveis de contraste da imagem, com os *shadows* mais próximos do preto. Posteriormente um aumento na saturação da imagem e também em sua claridade (brilho) resultou na terceira imagem, resultado final desse processo. Com um aumento da saturação da imagem em relação a anterior, essa primeira entrevista marca o momento inicial do filme conforme proposto pela autora.

Seguindo a lógica proposta, o filme iria gradativamente perder saturação. Utilizando uma das próximas entrevistas é possível observar através das imagens como a proposta foi desenvolvida. Os controles utilizados e os gráficos de análise de imagem demonstram uma diminuição gradual na saturação.

A *Figura 53* mostra os três momentos (imagem bruta, correção de cor e *color grading*) de outra entrevista (aos 11 minutos) na qual é possível observar uma leve diminuição na saturação se comparada com o início do filme. Outros fatores influenciam nesta percepção, como, por exemplo, o cenário onde a entrevista foi realizada (com uma parede cinza e poucos elementos saturados enquadrados). É importante ressaltar que, devido ao caráter documental

da obra, os cenários não foram planejados para seguirem determinado *look*, a diretora realizou as entrevistas nos locais mais apropriados que encontrou. Ora ou outra, no entanto, as características visuais desses locais auxiliaram (ou não) na composição do *look* pretendido.

Observando os controles de saturação, na *Figura 54*, é possível notar que a saturação da imagem teve um acréscimo de 0.14 em sua correção primária e 0.10 em sua correção secundária, ou seja, aumentou um pouco em relação às imagens anteriores, o que, a princípio, não condiz com a proposta do filme. Neste caso, no entanto, é preciso levar em conta as características da imagem. Esta aparenta estar sem saturação devido aos outros elementos presentes no quadro, contribuindo com a proposta do filme desta maneira.

É possível perceber também a coloração da imagem se modificando, indo em direção ao ciano para evitar a imagem avermelhada produzida pela câmera e iluminação do local.

Figura 53. Da esquerda para direita. Imagem sem tratamento, com tratamento primário e com tratamento secundário.

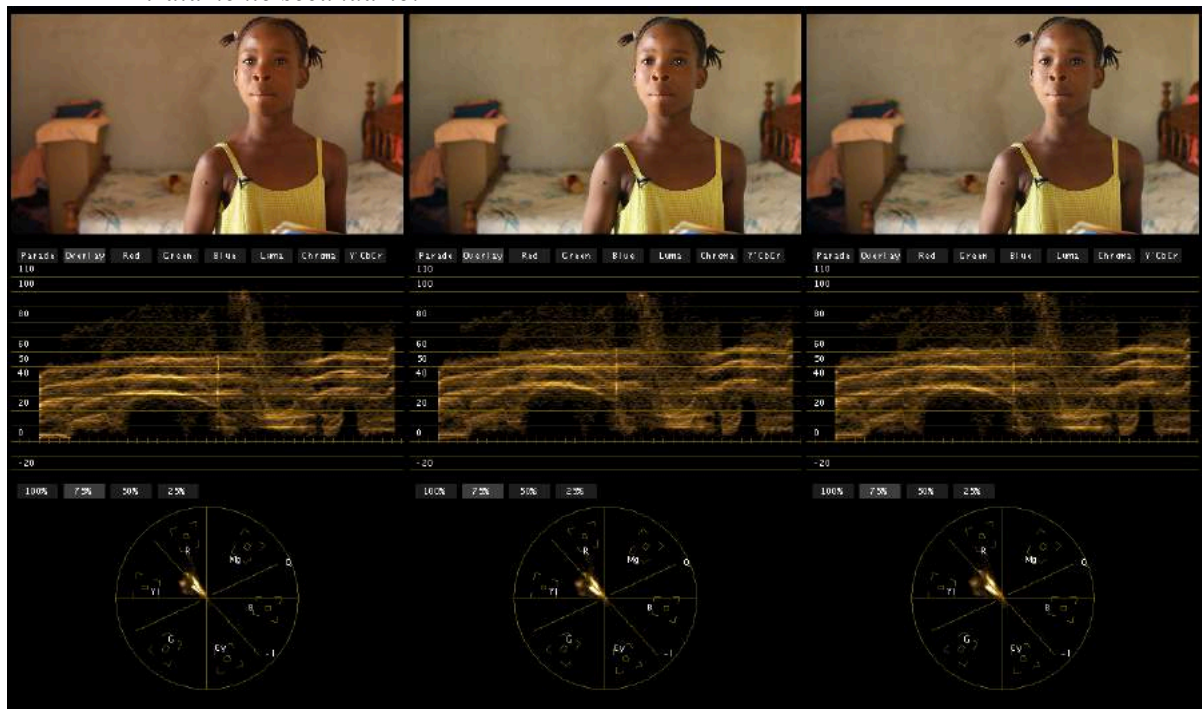
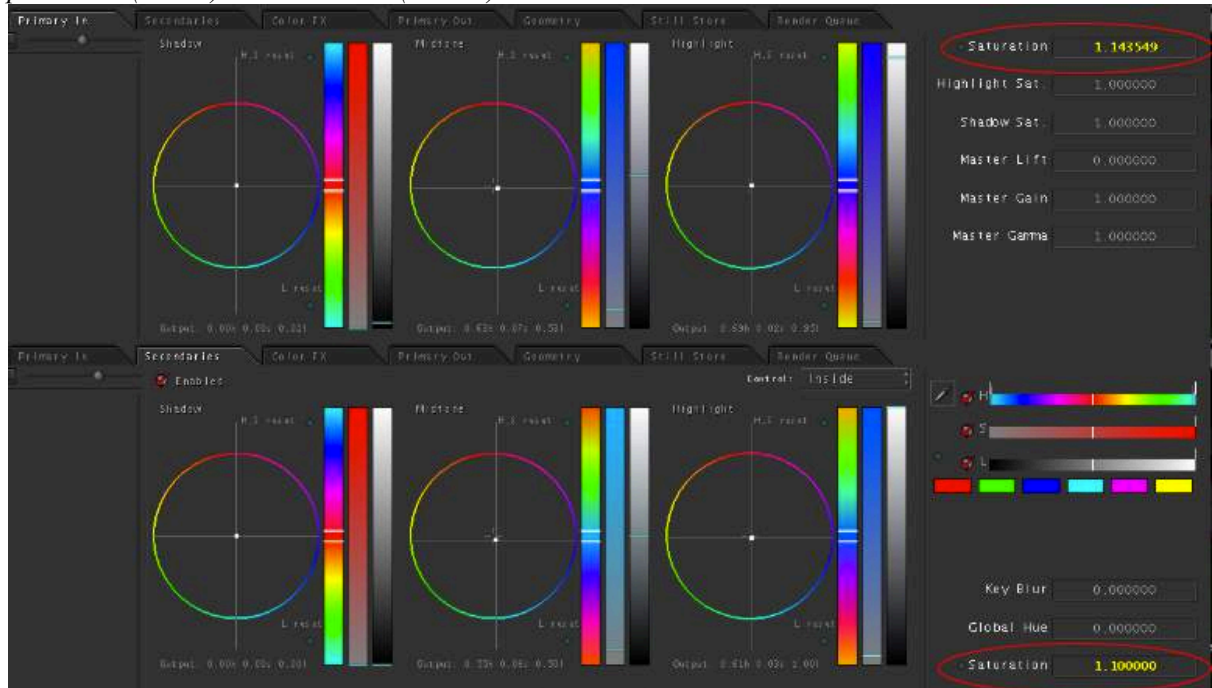


Figura 54. Software Apple Color – em detalhe as modificações nas saturações das correções primárias (acima) e secundárias (abaixo) realizadas.



Na *Figura 55* pode-se analisar as três imagens observadas em sequência, percebendo-se se a proposta pretendida está sendo corretamente respeitada. O conjunto de imagens conseguido diminuiu levemente em saturação.

Figura 55. Imagens do início do filme, saturadas conforme proposta



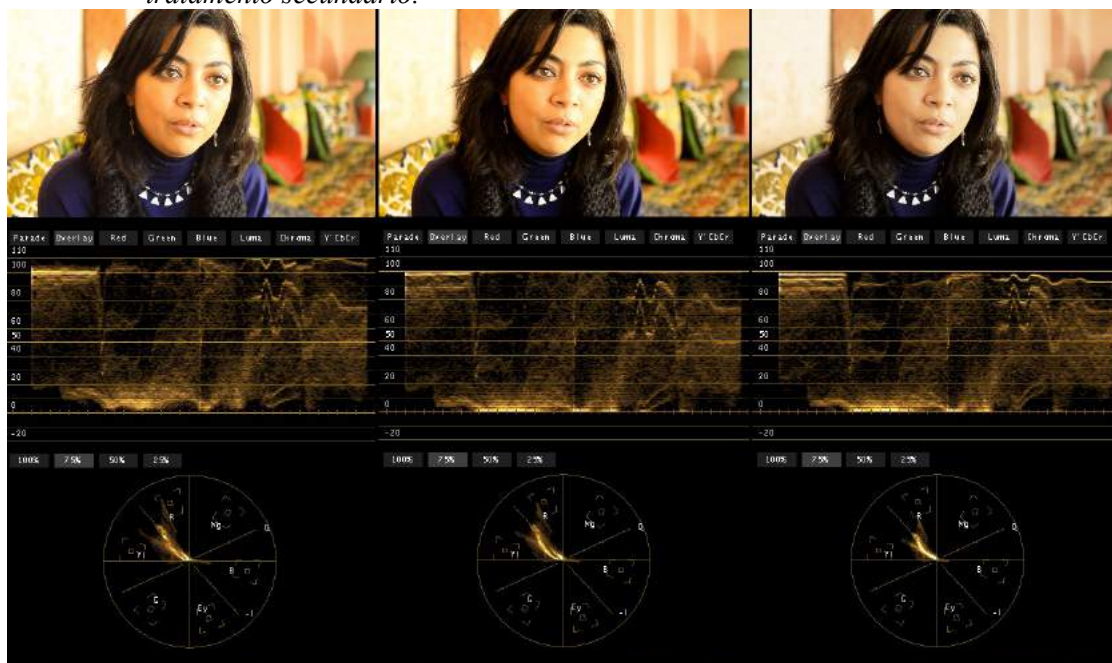
4.7 Pessimismo e ausência de saturação

Ao chegar ao Marrocos (aos 19 minutos), a protagonista se depara com uma cultura bastante diferente da sua. Ela percebe pouca presença de mulheres nas ruas e isso a incomoda. O uso da burca é debatido no documentário através da fala de algumas mulheres, assim como o divórcio, que é mal visto e rejeitado pela cultura desses países. Essas situações são retratadas com o declínio da saturação nas imagens das entrevistas subsequentes no filme. Porém, ainda não se diminuiu a saturação ao mínimo proposto.

Analisando a *Figura 56* é possível observar uma mudança considerável em relação à fase anterior, nesta a queda nos níveis de saturação já começa a ser percebida. A imagem é de uma entrevista dada por uma mulher marroquina que observa as diferenças entre a percepção da burca pela cultura ocidental e pela cultura regional de seu país. A imagem já se encontra levemente sem saturação: à esquerda, a imagem original; ao centro, com tratamento primário; e, à direita, com a aplicação do *look* pretendido, a imagem final. É possível perceber, principalmente no tom de pele da entrevistada, e também no cenário onde a entrevista foi realizada, como a proposta está sendo posta em prática, os gráficos também demonstram essa diminuição da saturação.

O vectorscópio é a principal ferramenta para analisar os níveis de saturação da imagem. Nele, se pode notar a redução desses níveis. Enquanto o primeiro gráfico demonstra uma imagem com predominância de tons amarelados e avermelhados, o último vectorscópio já demonstra uma contração rumo ao centro do gráfico, onde se encontram os tons acinzentados. A imagem ainda não se encontra totalmente sem saturação, é o caminho do gráfico rumo ao centro que precisa ser observado para concluir como a proposta do filme está sendo elaborada.

Figura 56. Da esquerda para direita. Imagem sem tratamento, com tratamento primário e com tratamento secundário.

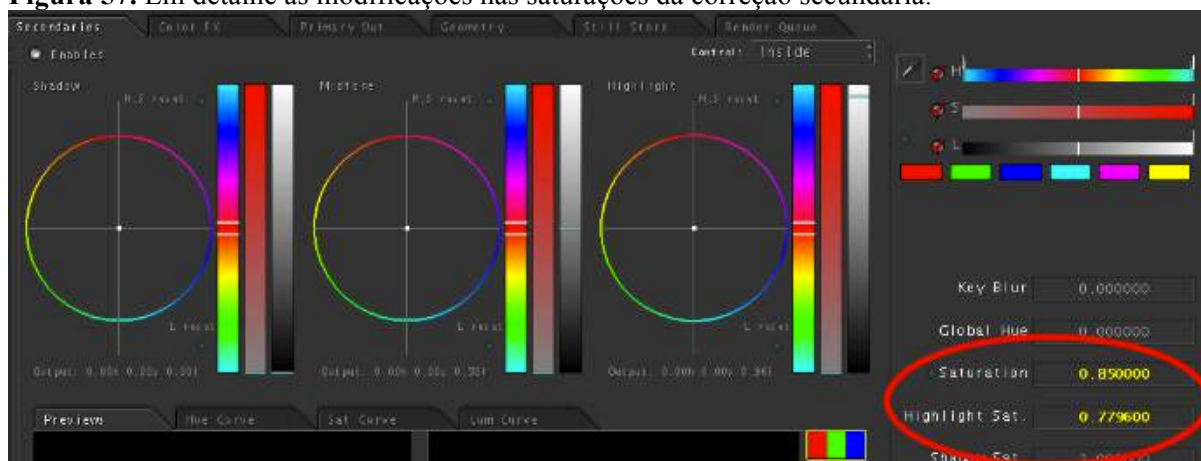


Os níveis de saturação dessa imagem foram diminuídos para 0.85, ou seja, longe do que era no início do filme. A *Figura 57* demonstra a diminuição desses valores, assim como

outra ferramenta, chamada *Highlight Saturation*, um controlador da saturação apenas dos *pixels* com maior claridade da imagem, este foi ajustado para 0.77, o valor inicial é 1.

Na análise da imagem é possível perceber esse ajuste ao observar o cenário ao fundo da entrevistada, principalmente, nos pontos mais claros que diminuem sua intensidade.

Figura 57. Em detalhe as modificações nas saturações da correção secundária.



A próxima entrevista é muito relevante para a narrativa, é a primeira vez em que um ato de machismo é mostrado nas entrevistas do filme e atinge diretamente a diretora. Ao tentar entrevistar a mulher, que fala somente o dialeto local, a entrevistadora e diretora recorre a um tradutor (um homem) para estabelecer a comunicação. Dentre as perguntas sobre a condição daquela mulher e sua relação com as vestimentas das mulheres da região e suas escolhas sobre estas, o tradutor se recusa a traduzir as perguntas para a entrevistada e tenta responder por ela, negando voz àquela mulher sobre suas escolhas e percepções sobre o tema.

A *Figura 58* mostra a imagem bruta, à esquerda, e após o trabalho de *color grading* (à direita), neste momento do filme, assim como no anterior, o caminho proposto já pode ser observado principalmente nas vestimentas da entrevistada. O azul saturado anteriormente presente em sua vestimenta, já se desbotou, assim como toda a imagem. O tom de pele da entrevistada também ajuda a perceber os efeitos da estilização. Na mesma imagem, a contração do vectorscópio confirma essa análise.

Figura 58. Imagem sem tratamento (esquerda), com tratamento (direita).



As imagens analisadas até aqui foram colocadas em sequência (*Figura 59*). Dessa vez utilizando a ferramenta presente no software *Adobe Photoshop* que permite transformar em pixels os principais pontos da imagem.

Figura 59. Imagens do filme (acima) e suas respectivas pixelizações (abaixo)



4.8 As mazelas e o cinza

O *look* para entrar em consonância com a narrativa precisa caminhar conforme as necessidades da imagem. Se o *look* proposto é o da retirada da saturação, imagens que já possuem essa característica receberão menos tratamento para que se alcance o resultado desejado. Serão necessárias poucas intervenções. Em filmes nos quais a maioria dos aspectos pode ser controlada durante as gravações, essas possibilidades aumentam e os outros

profissionais (diretor de arte, figurinista, fotógrafo, etc.) podem convergir para criar um *look* no qual os diversos elementos da imagem estão em harmonia com a proposta.

No caso do documentário em questão, não houve preocupação prévia antes das filmagens para estabelecer o *look* da obra. Cada entrevista foi feita sob as condições do ambiente onde a diretora se encontrava. Por esse motivo, algumas imagens recebem mais intervenções que outras. A proposta de associação entre a ausência de saturação com disforia ou mesmo universos distópicos não é nova. *Pleaseantville* e *O Mágico de Oz* constroem essa associação, como observado nos capítulos anteriores, e diversos outros filmes utilizaram desse artifício. O filme analisado ganha destaque por ser um documentário, e são poucos os que fazem uso desses artifícios de colorização digital. O filme utiliza do imaginário acerca da ausência de saturação para estabelecer suas premissas documentais, e é a caminhada rumo a essa proposta e como alcançá-la que o deixam interessante.

O próximo momento do filme se passa em Mali, a protagonista chega em Dogon⁸⁴, um vilarejo. A cultura dos Dogon não agrada à protagonista, os homens podem casar com diversas mulheres e, ainda jovens, as mulheres tem o clitóris mutilado, a principal fonte do prazer feminino é retirada daquelas mulheres. A imagem da primeira entrevista já se encontra com baixa saturação (*Figura 60*). O cenário local é formado por muitas rochas avermelhadas trazendo uma homogeneidade à imagem que ressalta ainda mais a pouca saturação da proposta.

Figura 60. Imagem bruta, com tratamento primário e com tratamento secundário.



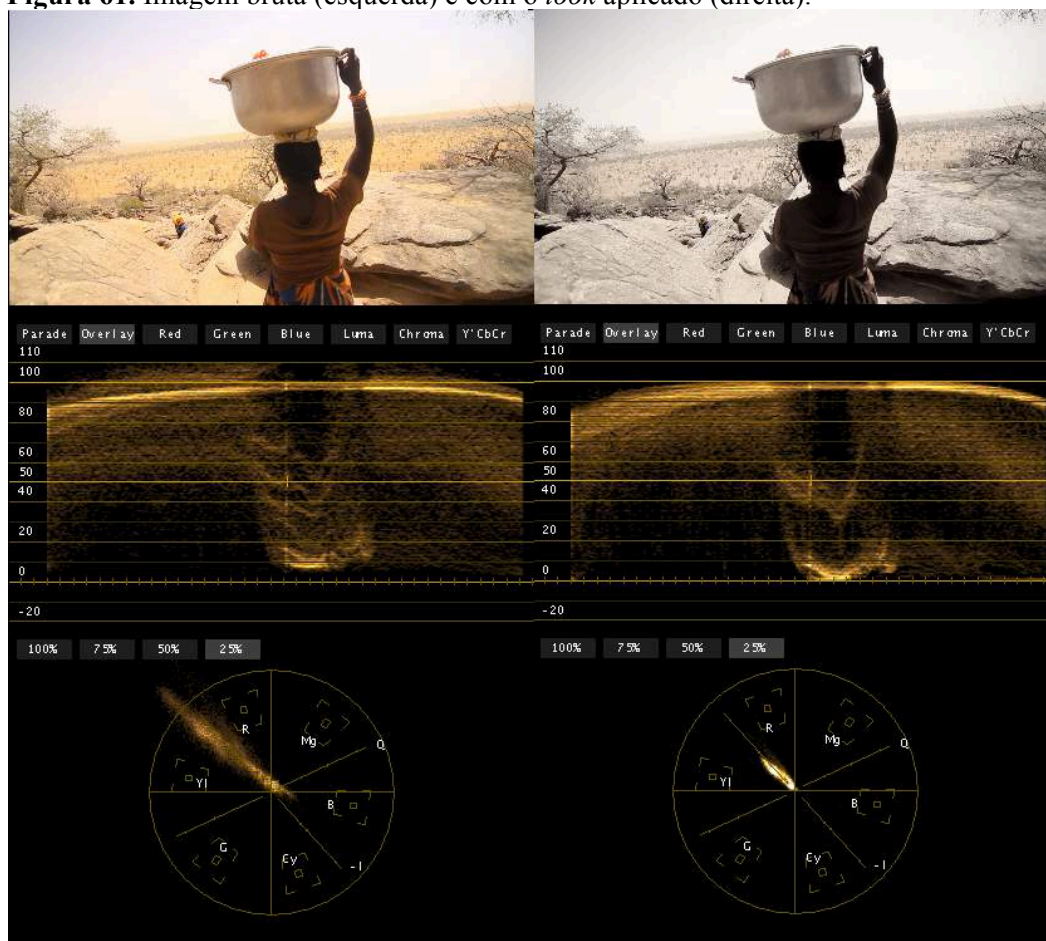
Após essa entrevista, a protagonista perde a esperança e o otimismo do início do filme, depois das diversas más condições encontradas, a mutilação feminina é o disparador para tornar a imagem quase preto-e-branco. E é nesse momento em que a protagonista mais pensa a respeito das condições das mulheres. Neste momento do filme (em torno dos 40 minutos), é possível ver imagens de outros países africanos, além de danças e hábitos culturais típicos,

⁸⁴ Dogon é o nome de um povo que vive no Mali e em Burquina Fasso. A protagonista chegou a um vilarejo dos Dogon, no Mali.

são imagens fortes, de açoite a mulheres em rituais, por exemplo. Essas imagens mantêm a proposta do filme e a saturação das imagens está bastante baixa, quase em tons acromáticos.

A proposta de caminhar com a narrativa em consonância com o humor da protagonista serviu para que o filme se torne também um registro da cultura e hábitos dos povos africanos sob perspectiva ocidental. Diferente de narrar a história da maneira documental tradicional, a proposta da diretora foi colocar um ponto de vista ocidental que debate as situações que encontra. A protagonista e diretora podem discordar daquelas culturas e dos hábitos daquelas sociedades, a ausência de saturação se dá como um paralelo entre as situações encaradas e a impotência perante elas. A percepção dessas situações naquelas sociedades e os paralelos da protagonista ficam cada vez mais nítidos, sua descrença em melhores condições para as mulheres, em um nível geral, leva a uma visão de mundo sem saturação, transformada através da manipulação da imagem filmica.

Figura 61. Imagem bruta (esquerda) e com o *look* aplicado (direita).



Chega-se, portanto, aos momentos de maior tensão do filme. Os países visitados na continuidade da obra possuem políticas e culturas bastante diferentes do ocidente, mais do

que isso, as condições socioeconômicas desses países dificultam ainda mais as relações entre homens e mulheres e, nesse contexto, elas acabam por sofrer os maiores males. A saturação do filme atinge seu menor nível após a entrevista da *Figura 60*.

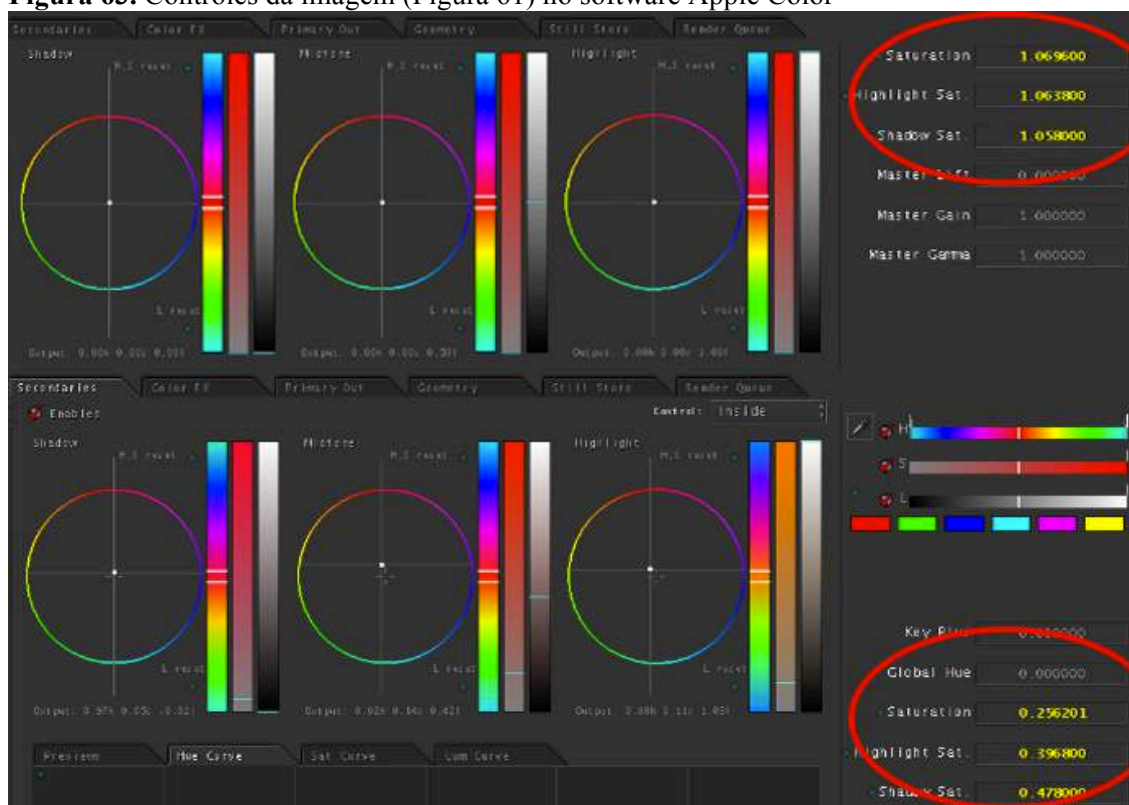
A *Figura 61* mostra a escolha para esse momento. A imagem se encontra quase preto-e-branco. O cenário contribui para ampliar a ausência de saturação, que em seus valores digitais se encontra em 0.25. O vectorscópio demonstra uma diminuição abrupta da saturação da imagem, quase no centro do gráfico. Os histogramas mostram o aumento do contraste com zonas escuras e claras bem demarcadas.

Figura 62. Detalhe do filme no qual quase não há saturação na imagem.



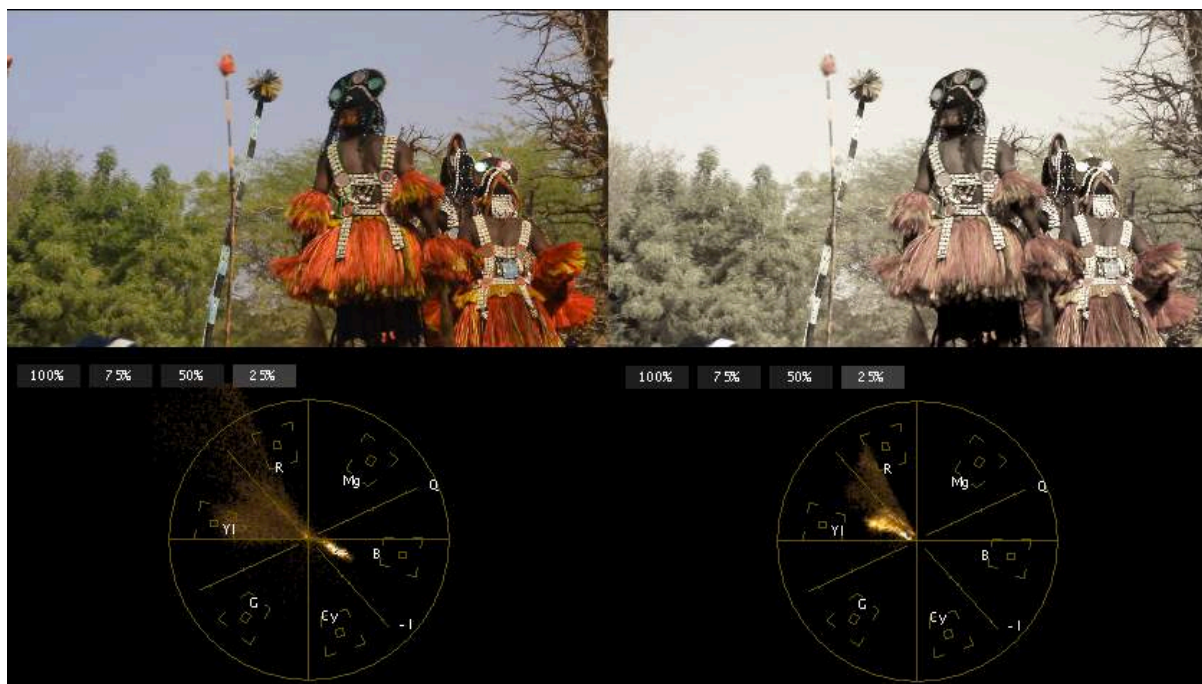
Na *Figura 63* é possível observar as modificações nos valores da saturação, assim como uma leve mudança na coloração da imagem para os tons de amarelo-alaranjado nas *color wheels*, essa escolha se dá para se aproximar da referência visual trazida pela diretora e ressaltar o clima seco na imagem, simbologia usual desses tons.

Figura 63. Controles da imagem (Figura 61) no software Apple Color



Outros momentos podem ser destacados nos quais essa situação se repete. A diretora optou por trazer sua proposta e visão pessoal ao invés de buscar retratar as cores daquelas culturas de maneira verossímil. Mesmo as festas típicas daqueles países, normalmente cheias de cores saturadas, são mostradas sem saturação, e o motivo é dito pela protagonista: “parecia que só tinha homem” aos 43 minutos do filme. A *Figura 64* apresenta esse momento contrapondo a imagem original com a imagem tratada. É interessante notar também como a cor azul, presente na imagem original, desaparece, conforme o *vectorscópio* demonstra. Isso se deve ao fato do *look* ter acentuado levemente os tons amarelo-alaranjados da imagem, neutralizando assim os azuis para que apareçam tons de cinzas em seu lugar, como pode ser percebido no céu da *Figura 64*.

Figura 64. A festa com a presença somente de homens dá lugar a uma festa sem saturação.



As duas próximas entrevistas que ocorrem no decorrer do filme, portanto, são marcadas por essa ausência de saturação, imagens acinzentadas. Remetendo ao gráfico inicial (Gráfico 1) que deu origem às ideias do *look* do filme, é possível perceber em qual momento do filme essa análise se encontra: no vale da curva. Em seu ponto mais baixo. É um momento delicado para a protagonista do filme, ela está completamente sem esperança em relação às questões que lhe são importantes. As mulheres ao seu redor parecem não possuir autonomia ou força perante os homens. Porém, após as duas entrevistas que se seguem, o *look* do filme é modificado.

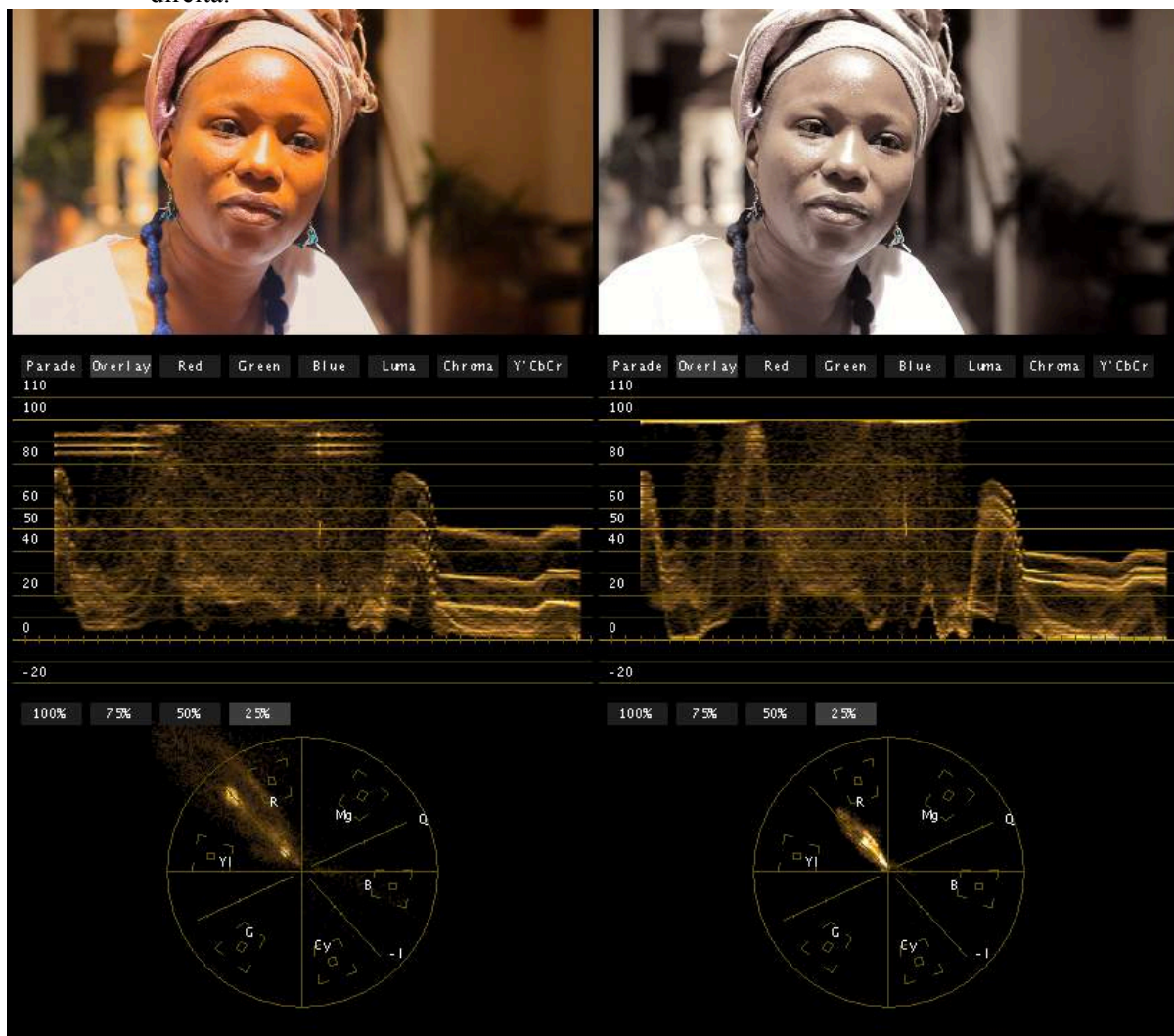
A primeira entrevista (*Figura 65*) possui um dos menores valores de saturação do filme, 0.25 em sua correção secundária, como destacado na *Figura 65*. Se comparado ao início do filme, é um valor baixo conforme proposto. A entrevistada nesse momento confronta a protagonista ao se assustar com o fato dos homens no ocidente não poderem se casar com várias mulheres. É nesse momento que a protagonista percebe quão distante são as realidades que elas vivenciam. A revolta e desespero com a situação das mulheres está presente, mas uma inquietação quanto a como poder mudar essa situação parece tomar conta da personagem.

Figura 65. Imagem com e sem o tratamento proposto, respectivamente. Abaixo, destaque para o valor de 0.25 na saturação da imagem.



Aos 53 minutos, uma entrevista, também sem saturação (*Figura 66*), vem à tela trazendo uma mulher com um discurso duro e complexo em que a protagonista é confrontada com uma questão fundamental: “Eu penso que é apropriado que cada sociedade faça sua própria análise. Não há modelo perfeito da situação da mulher. É verdade que as mulheres têm problemas na África, como na Europa, como no Brasil. As situações são diferentes e eu acho que chegou o tempo em que as mulheres devem falar por si mesmas. A gente não pode emancipar as mulheres por elas”.

Figura 66. Entrevista com pouca saturação. Imagem sem tratamento à esquerda e com tratamento à direita.



Ao se dar conta de que outras questões foram levantadas e que nem mesmo o modelo no qual a protagonista se baseia é perfeito, o filme volta a ganhar saturação. Essa saturação, no entanto, não é como a do início do filme, mas um pouco menos saturada, buscando uma característica verossímil para a imagem. O *look*, proposto pelo processo de *color grading*, já não se distancia tanto da correção de cor realizada. Finalmente a protagonista se deu conta da condição difícil em que as mulheres se encontram, não importa em que país do mundo, e não importa qual mulher, inclusive ela. É um momento chave na trama, de autoconhecimento da personagem e de aceitação também perante os desafios, o retorno da capacidade de vê-los e enfrentá-los. As entrevistas seguintes e os momentos finais do filme são mais leves, pois, mesmo tendo dificuldades pela frente, a personagem consegue agora perceber a força das mulheres onde quer que vá, por mais machucadas e marcadas que elas estejam.

A *Figura 67* une todas as imagens observadas até esse momento em sequência, buscando assim demonstrar visualmente o *look* da obra. É possível notar o declínio da saturação durante o processo.

Figura 67. Sequência de planos do filme na qual se percebe a proposta para o *look* da obra.



4.9 A esperança nas mulheres

A última etapa da proposta eleva a saturação do filme a níveis médios. É o fim do filme, depois do clímax, momento de compreensão da situação da mulher no mundo e dos desafios a serem encarados e autocompreensão da protagonista quanto a sua situação e lugar nessa luta. É um momento de esperança, como um renascimento da personagem. Um renascimento em cores.

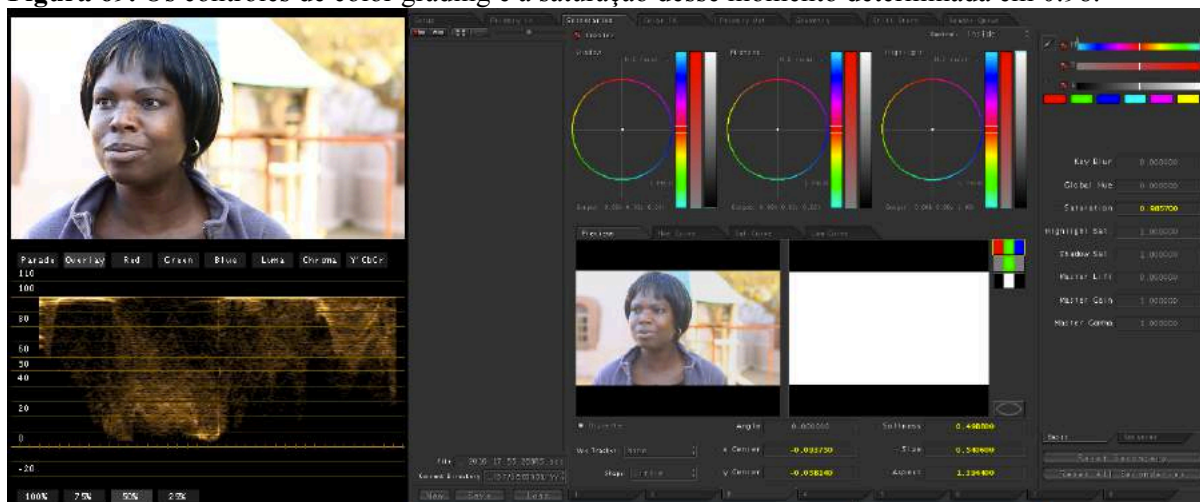
A entrevista da *Figura 68* é com uma mulher portadora do vírus HIV na África do Sul. Seu relato é otimista, comprovando a ideia de que o personagem agora consegue ver a força das mulheres onde quer que elas estejam. A entrevistada conta que deu um nome a seu vírus e que conversa com ele para conseguir levar uma vida tranquila, apesar das dificuldades em ser portadora do HIV. Um relato muito bonito e singelo, que possui muita força e demonstra a proposta do filme e da diretora claramente.

Figura 68. Imagem sem tratamento, com tratamento primário e com tratamento secundário, respectivamente.



Observando as três imagens na *Figura 68* é possível perceber a pouca diferença entre a correção de cor (imagem central) e a proposta de *look* (imagem da direita) para esse momento, uma leve correção na exposição, mas não é um visual extremo, com grandes modificações em relação nem mesmo à imagem original (à esquerda). O intuito é de denotar “realismo” à imagem, como se a personagem, finalmente, estivesse encarando a realidade de suas lutas e ideias. A imagem final (à direita) ainda mantém um contraste entre claro e escuro elevado, trazido da proposta do momento anterior, porém com um pouco mais de saturação, agora em 0,98, ou seja, quase 1, como se não houvesse mudança na saturação. Conforme mostra a *Figura 69*.

Figura 69. Os controles de color grading e a saturação desse momento determinada em 0.98.



No sentido de encarar a realidade das lutas feministas, a próxima entrevista do filme é reveladora. Após mostrar um coletivo de mulheres lésbicas que jogam futebol na África do Sul, a diretora entrevista uma delas. O relato dela é difícil de ouvir, estupro, espancamento, uma situação muito nociva e problemática. Porém, ao final da entrevista, com um sorriso no rosto, a entrevistada se orgulha de ser quem é e mostra sua camiseta com as palavras “líder feminista”, em inglês. Novamente, é possível perceber uma mulher que luta para vencer os desafios apesar da situação. A *Figura 70* mostra essa entrevistada e os três momentos do processo de colorização digital (imagem bruta à esquerda, correção de cor no meio e com *grading* à direita) e comprova a escolha para esse momento do filme em sintonia com a proposta.

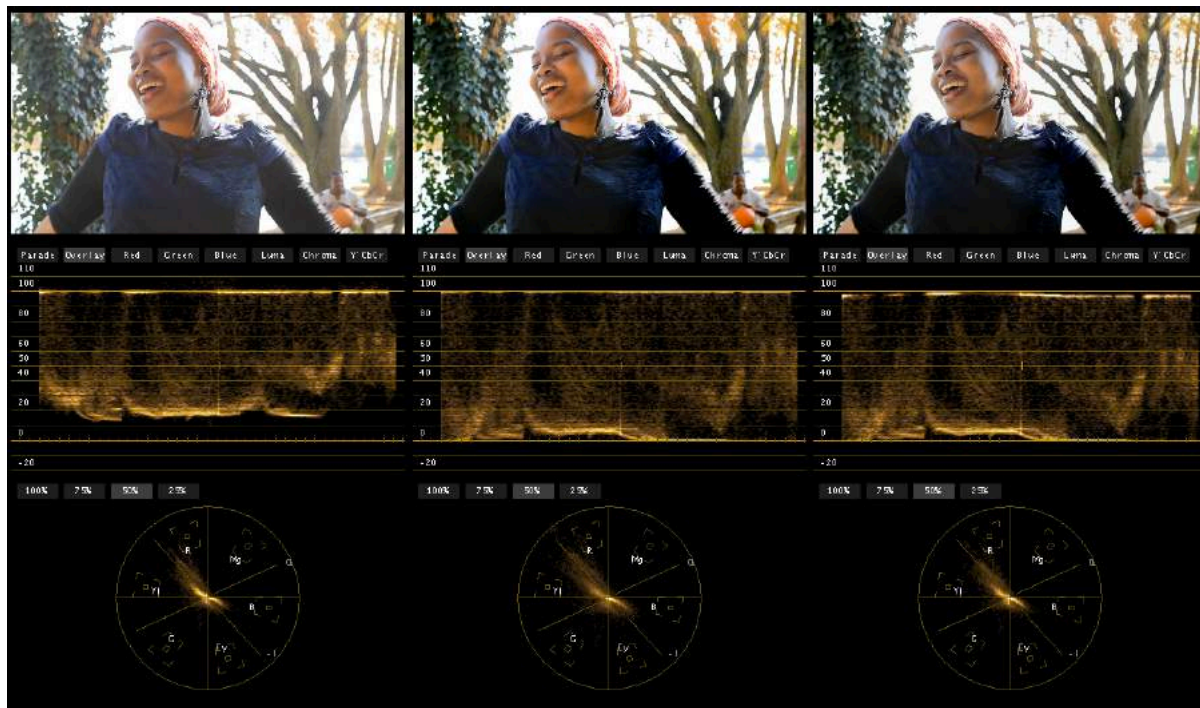
Figura 70. Os três momentos da entrevista com a jogadora de futebol feminino.



A última mulher a participar do filme é uma cantora (*Figura 71*) que, ao invés de dar uma entrevista, canta na rua para a entrevistadora. Depois da música, já na casa da cantora, a documentarista filma a filha dessa mulher brincando com a câmera. Seguindo a proposta desse momento, é possível perceber a pouca diferença entre a correção de cor e o *color grading*, a imagem original, no entanto, estava com pouco contraste, aparentando estar

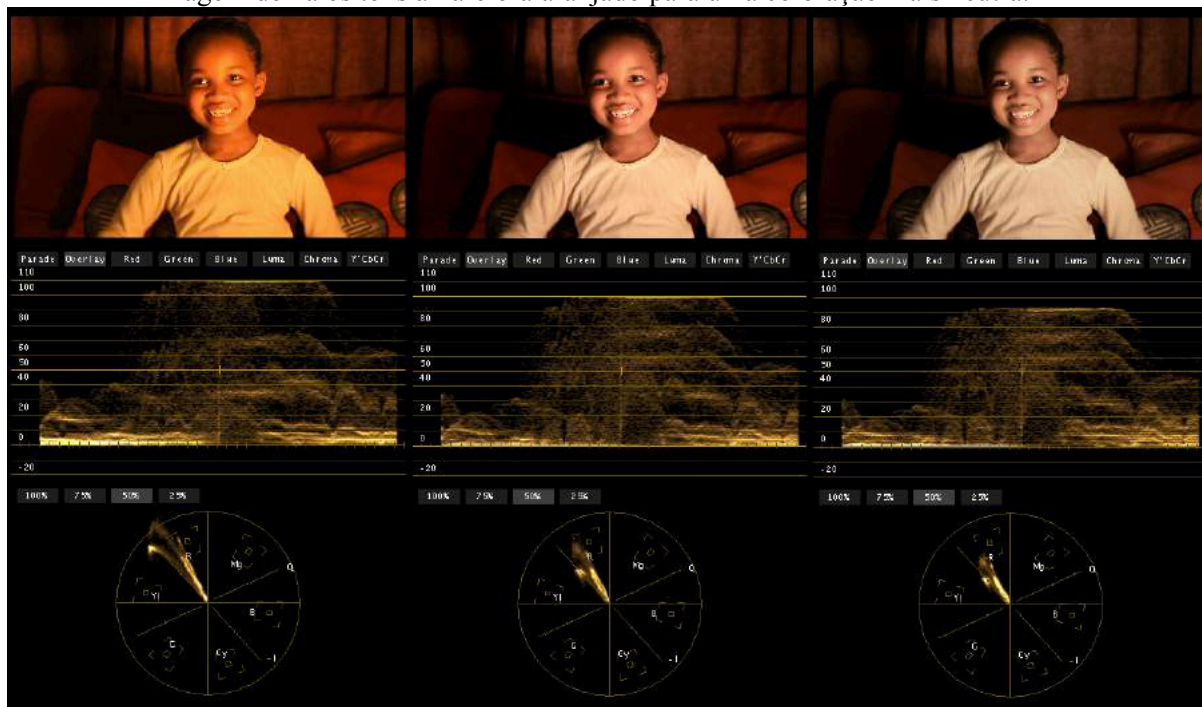
acinzentada, as correções primárias corrigiram isso, como é possível perceber pelo histograma.

Figura 71. Imagem bruta, com correção de cor e color grading respectivamente da cantora, última entrevistada do filme.



Já a *Figura 72* ilustra as possibilidades da colorização digital e a diferença entre as técnicas de correção de cor (correções primárias) e *color grading* (correções secundárias). A cena da filha da cantora brincando para a câmera da entrevistadora foi filmada em condições adversas quanto à iluminação. A direção de fotografia (feita pela própria entrevistadora) preferiu captar o momento ao invés de se preocupar com uma iluminação adequada, uma característica constante em documentários para garantir o caráter realista da obra. Os gráficos auxiliam nessa percepção, o vectorscópico mostra a diminuição dos níveis de vermelho que estavam presentes na imagem, enquanto a comparação dos histogramas mostra o surgimento de sombras em diversos pontos da imagem e contrasta com claridades definidas, sem o tom avermelhado. Os processos tornam-se claros, corrige-se erros e depois aplica-se o *look*, esse é o procedimento padrão. Obviamente, eles podem ser modificados e mudados a depender do colorista e sua familiaridade com o software e com o material, a *Figura 72* ilustra, claramente, ao menos, que existe uma intenção por trás desse processo.

Figura 72. Imagem bruta, com correção de cor e color grading respectivamente da filha da cantora. A imagem deixa os tons amarelo-alaranjado para uma coloração mais neutra.



Uma única pergunta é feita para a cantora, já em sua casa, enquanto vê-se a filha fazer caretas e brincar para a câmera: “Qual é o seu sonho quando sua filha tiver a nossa idade?”. E, comprovando a esperança que toma conta do último ato do filme, a resposta da cantora é: “Eu sonho que ela se torne uma pessoa forte e bem-sucedida. Que ela não tenha medo de se mostrar, de ser ela mesma. Eu acho que o maior presente que você pode dar é ser você mesmo, ser livre, ser o que você quiser ser”. Uma resposta de esperança para um mundo melhor para as mulheres e que torna o filme a arma de luta contra todas as difíceis condições que a documentarista presenciou, fazendo da obra uma ferramenta na luta feminista, que traz a esperança de um mundo com melhores condições para as futuras gerações de mulheres.

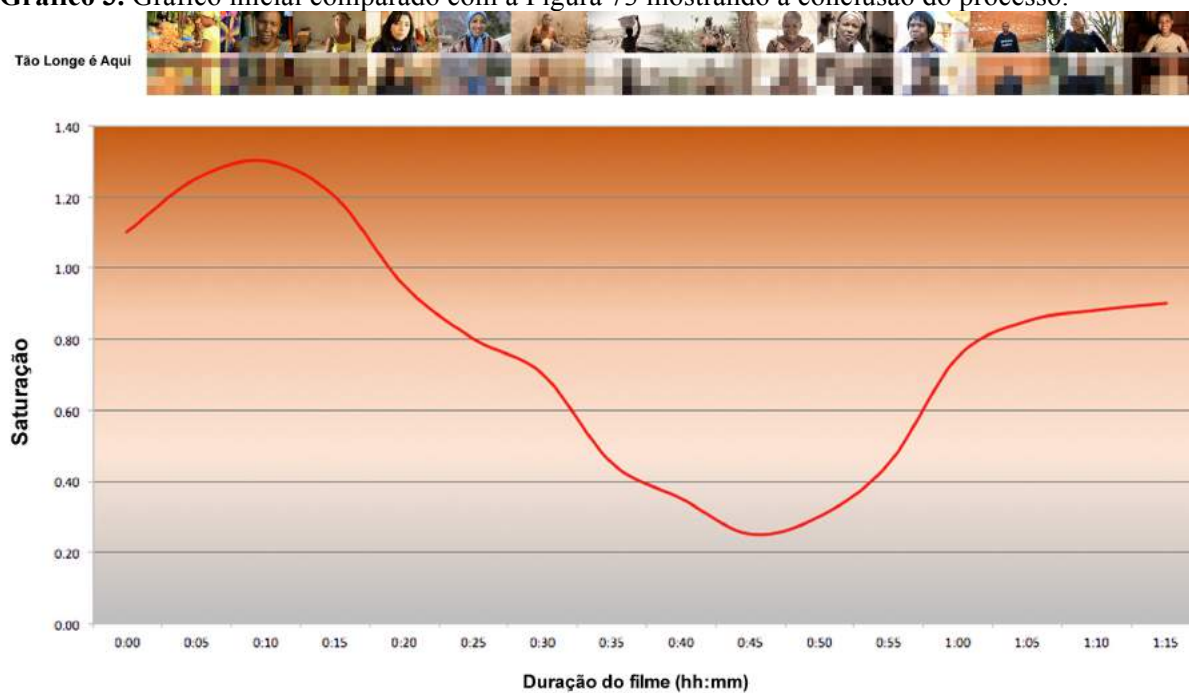
Tão Longe é Aqui (2013) é um filme em que o *look* foi pensado não somente como um componente visual do filme, mas, também, narrativo. O processo de criação desse *look*, nesse caso, não envolveu diversos profissionais, como poderia acontecer em outras obras, mas entender esse processo possibilita buscar em outras obras as referências visuais que podem estar associadas a elementos narrativos. As técnicas não precisam ser conhecidas para que essa percepção aconteça. O intuito dessa análise foi capacitar o leitor no entendimento do processo de criação desse *look* para associar visualmente elementos plásticos, no caso, a cor e suas características, dentro da lógica narrativa de um filme.

A *Figura 73* sintetiza todo processo de criação deste *look*, comparando com o gráfico (Gráfico 2) proposto no início. (Gráfico 3)

Figura 73. Sequência de imagens do filme e a pixelização para auxiliar na percepção da proposta



Gráfico 3. Gráfico inicial comparado com a Figura 73 mostrando a conclusão do processo.



Considerações Finais

O trabalho aqui proposto levantou questões a respeito da cor no cinema, a função do colorista como responsável pela manipulação da cor na obra e o desenvolvimento do *look* do filme por esse profissional. Como visto, não é apenas o colorista o responsável pela cor no filme, diretor de fotografia, cenógrafo, figurinista, dentre outros têm papel fundamental na criação do *look* do filme. O papel do colorista em aplicar o *look* se dá na fase final da produção e possui tanta importância quanto os dos demais.

Em uma comunidade da rede social Facebook dedicada exclusivamente a trocas entre coloristas, o seguinte trecho foi escrito por Bruno Baltarejo⁸⁵ em 19 de novembro de 2017:

Acho que a maioria dos profissionais estudam para criar o "*look*". Estudam o projeto, referências, conceitos e linguagens, tem reuniões com o diretor de fotografia, entendem a paleta, contraste, conceito estabelecida por ele e diretor de arte. O "*look*" vem antes do trabalho do colorista. E obviamente o colorista não é um apertador de botão, que vai escolher em qual lut⁸⁶ apertar, e sim um profissional técnico qualificado para ajustar a imagem bruta para ter a aparência final planejada para o projeto, e com certeza isso é feito "na unha", como diz.⁸⁷

Esse comentário, de um profissional brasileiro da área, confirma a ideia de que o *look* é uma criação coletiva que busca estar em sintonia com algum conceito estabelecido para o filme. Aplicar digitalmente o *look* está além do apertar dos botões (sem desmerecer a função técnica, que possui sua importância), pois envolve uma concepção criativa possibilitada através de um profissional com estudo, referências e conceitos. Essas atribuições moldam um profissional e um artista, acima de tudo, da área cinematográfica, que merece o devido reconhecimento.

O *look* do filme foi o principal ponto de debate e discussão desta dissertação. A percepção de uma cena pode ser alterada através da modificação do *look*. Para compreender como o *look* é produzido observou-se as diversas fases do processo de colorização digital.

⁸⁵ Webpage no site Facebook que contém o perfil de Bruno Baltarejo: <https://www.facebook.com/bruno.baltarejo?fref=gc&dti=408059352597189>

⁸⁶ Luts são *looks* prontos acionados com um apertar de botão. Como exemplo, se assemelham aos filtros utilizados em programas de fotografia como o Instagram.

⁸⁷ O comentário pode ser encontrado na comunidade Color Grading BR presente no website Facebook, é uma comunidade "fechada", mas qualquer um pode requisitar o acesso. Website: <https://www.facebook.com/groups/408059352597189/permalink/1455694201167027/>

Uma nomenclatura que abrangesse os processos e pudesse ser utilizada sem a repetição de termos e conceitos foi pensada e proposta, em português pela primeira vez, portanto.

A colorização digital é o processo de modificação da imagem filmica através de aparatos digitais com o intuito de controle de cada ponto da imagem, cada pixel. Após o entendimento do que é esse processo foi possível dividi-lo em fases. A primeira, chamada de correção de cor e, a segunda, *color grading*. Essas duas fases foram teorizadas no primeiro e segundo capítulos e demonstradas ao longo do terceiro capítulo. Neste último, foi mostrado como as fases se diferem através da análise da criação do *look* do filme *Tão Longe é Aqui*.

Uma questão interessante proposta pelo processo de *Tão Longe é Aqui* diz respeito à mudança gradual com que isso ocorre, o fato do filme ser um documentário permitiu explorar o processo de *color grading* sem interferência de outros departamentos que também se preocupam com os aspectos cromáticos do filme, como a direção de arte, por exemplo. Por não possuir essa preocupação, os principais aspectos relativos às possibilidades cromáticas foram desenvolvidos durante o processo de colorização digital e alcançados com o controle preciso proporcionado por suas ferramentas.

O colorista, diferente do que se imaginou no início desta dissertação, não propõe o *look* sozinho, e diversos outros profissionais estão presentes na elaboração dessa proposta visual para um filme. O filme *Azul é a cor mais quente* traz o *look* como um conjunto de elementos cromáticos que possuem diferentes significados dentro da imagem cinematográfica.

As possibilidades quase infinitas de *look* foram categorizadas em duas vertentes. A primeira, os *looks* que se assemelhariam a imagens cinematográficas produzidas ao longo da história do cinema. Nesse primeiro caso, o filme *Moonlight: sob a luz do luar*, analisado no terceiro capítulo, é um exemplo interessante, pois emula digitalmente três diferentes tipos de negativos. Nesse caso, a proposta de simulação é alcançada e elaborada com o intuito de trazer à imagem características diferentes, possíveis apenas por conta do advento das técnicas digitais. Ainda assim, do mesmo modo que *Azul é a cor mais quente*, *Moonlight: sob a luz do luar* também é projetado para possuir um *look* que associe simbolicamente elementos da imagem com os personagens e suas narrativas.

A segunda vertente não busca simular a imagem cinematográfica do passado, mas utiliza as ferramentas para criar uma imagem diferente. Compreendendo a cor inserida nas obras cinematográficas e como ela conduz a percepção do espectador, o *look* é pensado para possuir aspectos simbólicos e carregar através de diferentes características na imagem o intuito do realizador. Não apenas nos figurinos, cenários, objetos, mas a própria luz que incide

sobre a imagem pode ganhar ou perder alguma cor conforme o necessário para demonstrar um valor ou aspecto simbólico. É o que *Tão Longe é Aqui* e *Direito de Amar* fazem. O primeiro filme constrói de forma linear essa associação, criando uma imagem diferente para cada momento, entrando em sintonia com a narrativa do filme, enquanto, o segundo, trazendo uma montagem com idas e vindas ao espaço-tempo do filme, não modifica a imagem de maneira linear, mas sim conforme a necessidade de uma narrativa com diversas mudanças. Ambos, no entanto, trabalham com lógicas similares para a construção do *look* do filme, associam a saturação da imagem a situações eufóricas do personagem principal, momentos alegres e excitantes, enquanto a ausência de saturação está associada à disforia, depressão e desesperança.

O *look* de um filme pode assumir diferentes características, a depender do realizador. Foi preciso percebê-lo como parte de um processo maior, no qual diferentes profissionais estão inseridos para analisá-lo propriamente. Mas, para além disso, alcançar um *look* não é uma tarefa puramente técnica, como visto, o colorista define o *look* baseado em outras possibilidades e os softwares possibilitam muito mais do que apenas a padronização da imagem. O *look* é definido por esses diversos fatores e aplicado em diferentes níveis, seja para corrigir características da imagem, aplicar determinado padrão estabelecido previamente ou modificar completamente a imagem buscando novos padrões. O colorista propõe um *look* conforme acredita que a imagem que ele desenvolveu esteja de acordo com o proposto para aquela obra. Sua subjetividade é importante na busca pela melhor opção e conseguir perceber que existe uma subjetividade na escolha do *look* de um filme capacita o espectador a observar outros aspectos e fazer novas associações para o filme.

Diversos outros filmes podem ser analisados através do *look*. Como cada cena foi pensada, como cada elemento foi inserido, e a escolha de cada cor na formulação de um determinado *look* trazem debates enriquecedores para a área cinematográfica. Isso ocorre não apenas no nível simbólico usual, no qual a cor já possui simbologias pré-determinadas, mas também em níveis nos quais a imagem cinematográfica pode construir simbologias para novos trabalhos com propostas cada vez mais criativas. No que depender do autor desta dissertação, nunca mais um filme será visto sem uma análise de suas cores e de seu *look*.

REFERÊNCIAS

Livros, dissertações, teses, artigos

- BARROS, L. R. *A cor inesperada: uma reflexão sobre os usos criativos da cor*. São Paulo: Tese (Doutorado / Área de concentração: Design e Arquitetura) FAUUSP. Orientador: Silvio Melcer Dworecki, 2012.
- BEACHLER, H. *Color Patterns: the production designer of Moonlight builds worlds that breathe with emotion*. *Film Comment*, 53(1), 18-19, jan-fev 2017.
- BELTON, J. *Painting by the Numbers: The Digital Intermediate*. *Film Quarterly*, N°3 (Spring), 61, 58-65, 2008.
- BENJAMIN, W. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura (Vol. 1)*. São Paulo: Editora Brasiliense. 1985
- BUNISH, C. *Coloring outside the lines: colorist/DP collaborations garner acclaim from audiences and critics*. *Post*, 32(5), pp. 22-26, mai 2017.
- COSTA, M. H. (2011). *Cores & filmes: um estudo da cor no cinema*. Curitiba, PR: CRV.
- COUCHOT, E. *Da representação à simulação*. In A. Parente, *Imagem-Máquina: a era das tecnologias do virtual* (pp. 37-48). São Paulo: Editora 34.1993
- COUCHOT, E. *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*. (S. Rey, Trans.) Porto Alegre: Editora da UFRGS. 2003
- DUBOIS, P. *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac Naify. 2004
- EISENSTEIN, S. *A forma do filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.
- FERNANDEZ-MALOIGNE, C., ROBERTO-INACIO, F., & MACAIRE, L. *Digital Color: Acquisition, Perception, Coding and Rendering*. New York: Wiley-ISTE, 2012.
- FILHO, O. A., FERREIRA JÚNIOR, S. d., & MACEDO, T. *O choque do real na narrativa cinematográfica Azul é a Cor Mais Quente: reflexões sobre a cultura estética*. *Sessões do Imaginário*, 22(37), 20-29, 2017.
- GUIMARÃES, L. *A cor como informação: a construção biofísica, lingüística e cultural da simbologia das cores*. São Paulo: Annablume.2001

HALL, Mourdant. THE SCREEN; Frank Norris's "McTeague.". *NYTimes*, 1924. Disponível em: <<http://www.nytimes.com/movie/review?res=9B0DE3DC143FE733A25756C0A9649D946595D6CF>> Acesso em: 23 de novembro de 2016.

HELMER, E. Statistic and films. *Boxofficequant*, 2013. Disponível em: <<http://boxofficequant.com/oranges-and-blues/>> Acesso em: 10 de abril de 2017

HELMER, E., & Ji, Q. Film Classification by Trailer Features. 2012. Disponível em: <<http://cs229.stanford.edu/proj2012/HelmerJi-FilmClassificationByTrailerFeatures.pdf>> Acesso em: 23 de novembro de 2016.

HÉRCULES, L. C. *Sob domínio da cor: Análises dos filmes Pierrot le fou e Le bonheur*. São Paulo: Dissertação de Mestrado: Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, 2013.

HIGGINS, S. Technology and aesthetics: Technicolor Cinematography and Design in Late 1930s. *Film History*, 11, 55-76, 1999.

HIGGINS, S. Demonstrating three-colour Technicolor: Early three-colour aesthetics and design. *Film History*, 12, 358-383, 2000.

HURKMAN, A. V. (2011). *Color Correction Handbook: Professional Techniques for Videos and Cinema*. Berkeley, California, EUA: Peachpit Press. 2011

HURKMAN, A. V. *Color Correction Look Book: creative grading techniques for film and video*. Berkeley, Califórnia: Peachpit Press, 2014.

KALMUS, N. Color Consciousness. *Zuberklang*, 1935. Disponível em: <http://www.zauberklang.ch/Kalmus_ColorConsciousness_SMPE_1935_print.pdf> Acesso em: 24 de novembro de 2016

KOSZARSKI, R. *The Man You Loved to Hate: Erich von Stroheim and Hollywood*. Oxford: Oxford University Press. 1983

MIRO, Todd. Teal & Orange Holiday Edition. *Into the Abys*, 2010. Disponível em: <<http://theabyssgazes.blogspot.com.br/search/label/orange%20and%20teal>> Acesso em: 10 de abril de 2017.

MOURA, E. *da Cor*. Santa Catarina: iPhoto Editora, 2016.

O'FALT, C. (2016, 10 26). 'Moonlight' Glow: Creating the Bold Color and Contrast of Barry Jenkins' Emotional Landscape. Retrieved 11 03, 2017, Disponível em IndieWire: <<http://www.indiewire.com/2016/10/moonlight-cinematography-color-barry-jenkins-james-laxton-alex-bickel-1201740402/>> Acesso em: out 2017.

PRINCE, S. *Digital Visual Effects in Cinema: The Seduction of Reality*. New Jersey: Rutgers University Press, 2011.

PRINCE, S. The Emergence of Filmic Artifacts Cinema and Cinematography in the Digital Era. *Film Quarterly*, N° 3 (Spring), 57, 24-33, 2004.

QUINTEIRO PIRES, Francisco. Hollywood vive crise no setor de efeitos especiais; produtora que levou o Oscar faliu. *UOL*. 2013. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2013/03/1253944-hollywood-vive-crise-no-setor-de-efeitos-especiais-produtora-que-levou-o-oscar-faliu.shtml>> Acesso em: 06 de setembro de 2017.

RADULESCU, Roxy. Movie Magic: 4 Ways To Use Film Color Palettes To Transform Your Work. *Shutter Stock*, 2014. Disponível em: <<http://www.shutterstock.com/blog/movies-in-color-film-color-palettes>> Acesso em: 05 de janeiro de 2017

ROTH, Lorna. Questão de pele: Os cartões Shirley e os padrões raciais que regem a indústria visual. *Geledes*, 2016. Disponível em: <<https://www.geledes.org.br/questao-de-pele-os-cartoes-shirley-e-os-padroes-raciais-que-regem-industria-visual/>> Acesso em: 14 de novembro de 2017.

SOCIETY OF MOTION PICTURE and television engineers. (1957). Elements of color in professional motion pictures. Disponível em *Internet Archive* (2016): <https://ia600206.us.archive.org/30/items/elementsofcolori00soci/elementsofcolori00soci_jpg.pdf> Acesso em: out 2017.

STOREY, E. 'Moonlight' uses color, characters to create excellent, carefully crafted portrait. *The Tufts Daily*, 2016. Disponível em: <<https://tuftsdaily.com/arts/2016/11/14/moonlight-uses-color-characters-create-excellent-carefully-crafted-portrait/>> Acesso em: out 2017.

STREET, S. Negotiating the archives: Natalie Kalmus Papers and the “Branding” of Technicolor in Britain and the United States. *The Moving Image: The Journal of the Association of Moving Image Archivists*, 11, 1-24, 2011.

THOMPSON, K. M. Falling in (to) Color: Chromophilia and Tom Ford's A Single Man (2009). *The Moving Image*, 15(1), 62-84, 2015.

VELASCO, Suzana. Sob a luz tropical: racismo e padrões de cor da indústria fotográfica no Brasil. *RevistaZum*, 2016. Disponível em: <<https://revistazum.com.br/revista-zum-10/racismo-padroes-industria-brasil/>> Acesso em: 14 de novembro de 2017.

WIKIPEDIA. Financiamento coletivo. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Financiamento_coletivo> Acesso em: 14 de outubro de 2017

YUMIBE, J. *Moving Color: Early Film, Mass Culture, Modernism*. Nova Jersey: Rutgers University Press, 2012.

Vídeos e filmes na internet

CANAL VISUAL IMPACT. *Youtube*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/visualimpactuk>>_Acesso em 12 de novembro de 2017

COLOUR IN STORYTELLING. *Youtube*, 2015 – Disponível em: www.youtube.com/watch?v=aXgFcNUWqX0&feature=youtu.be Acesso em: 20 de julho de 2016

HOW OBSESSIVE artists colorize old fotos. *Youtube*, 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=vubuBrcAwtY> Acesso em: 27 de setembro de 2017

LA VIE D'ADÈLE [trailer]. Direção: Abdellatif Kechiche. *Film Factory*. Disponível em: <http://filmfactory.fr/la-vie-dadele/?lang=en> Acesso em 12 de novembro de 2017

SONY F55 vs Arri Alexa vs Red Epic PART 2_Base Exposure Test_Exterior. *Youtube*, 2013. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Kt1cZXHxM80> Acesso em: 10 de abril de 2017

TÃO LONGE É AQUI. Direção: Eliza Capai. Roteiro: Daniel Augusto, Eliza Capai. Produção: Eliza Capai. Montagem: Eva Randolph, Eliza Capai. Co-produção: Tás a ver?, Arissas Multimídia, Laboratório Cisco, GNT, 2013. 74 min.

Sites da internet

SITE DO FILME TÃO LONGE É AQUI. Disponível em: <http://www.taolonge.com/aqui> Acesso em 05 de setembro de 2016

SITE LABORATÓRIO CISCO. Disponível em: <http://www.laboratoriocisco.org> Acesso em: 05 de janeiro de 2017

SITE MOVIES IN COLOR. Disponível em: <http://moviesincolor.com> Acesso em: 05 de janeiro de 2017

SITE THE COLORS OF MOTION. Disponível em: <http://thecolorsofmotion.com/films> Acesso em: 05 de janeiro de 2017

SITE VISUALS. Disponível em: <http://www.visuals.tv> Acesso em 12 de novembro de 2017

APÊNDICE

GLOSSÁRIO

Controlando pixels

O controle do colorista sobre a imagem cinematográfica se dá através da manipulação dos pixels, seguindo os princípios da cor enquanto luz, ou seja, onde as cores primárias são o vermelho, (no inglês, *red*) o verde (*green*) e o azul-violeta (*blue*). Um pixel nada mais é do que três luzes muito próximas, uma de cada cor citada anteriormente. Nos monitores essas luzes são pequenas, cada pixel é como um ponto da tela, quando acesas todas as três luzes em suas máximas intensidades se vê um ponto (*pixel*) branco, conforme as intensidades de cada luz variem, tem-se outras cores. O pixel vem resolver uma das principais questões da imagem: a busca pelo menor elemento. Edmond Couchot narra a busca por esse elemento e conclui que,

Essa última etapa na busca do menor elemento constituinte da imagem foi superada graças ao computador. O computador permitia não somente dominar totalmente o ponto da imagem – pixel – como substituir, ao mesmo tempo, o automatismo analógico das técnicas televisuais pelo automatismo calculado, resultante de um tratamento numérico da informação relativa à imagem. (Couchot, Da representação à simulação, 1993, p. 38)

A intensidade de cada “lâmpada” é dada por voltagens diferentes que chegam a cada pixel, ou seja, essa intensidade pode ser mensurada. O pixel, além de constituinte mínimo da imagem ele também matematiza o controle. “Cada *pixel* é um permutador minúsculo entre imagem e número, que permite passar da imagem ao número e vice-versa. (Couchot, Da representação à simulação, 1993, p. 39)”. Sendo assim, é possível monitorar a imagem através dos valores das voltagens de cada canal RGB⁸⁸. Essa monitoração deu origem aos diversos gráficos com os quais o colorista deve se familiarizar, *waveforms*, *vectorscope* e histogram, por exemplo. Cada um deles mostra alguma variante diferente do *pixel* ou da combinação dos *pixels*.

É isso que está nos waveforms, vectorscope e histogramas. É isso que mostram os gráficos e curvas que monitoram um...monitor. Eles dizem quais pixels estão acesos e a quanto. A quantos volts. Milivolts. Sendo assim,

⁸⁸ Cada uma das três variantes que constituem o pixel é denominada “canal”, um vermelho (*red*), outro verde (*green*) e outro azul-violeta (*blue*). Esse conjunto é chamado RGB.

sendo eletricidade e estando sendo transmitida, há “normas” para transmissão se faça entre dois pontos. Esses dois pontos são a câmera e a tela da televisão da sua casa. Entre eles está o colorista. (Moura, 2016, p. 62)

Essa “norma para transmissão” diz respeito à 700mV, esse é o valor máximo que o *pixel* pode atingir para ser transmitido pelos monitores e televisores. Esse é o padrão internacional e foi estabelecido pela SMPTE (Society of Motion Picture and Television Engineers), uma instituição norte-americana. Para estabelecer essa definição a instituição utiliza as barras de cor (*color-bars*), conforme a Figura 1 demonstra.

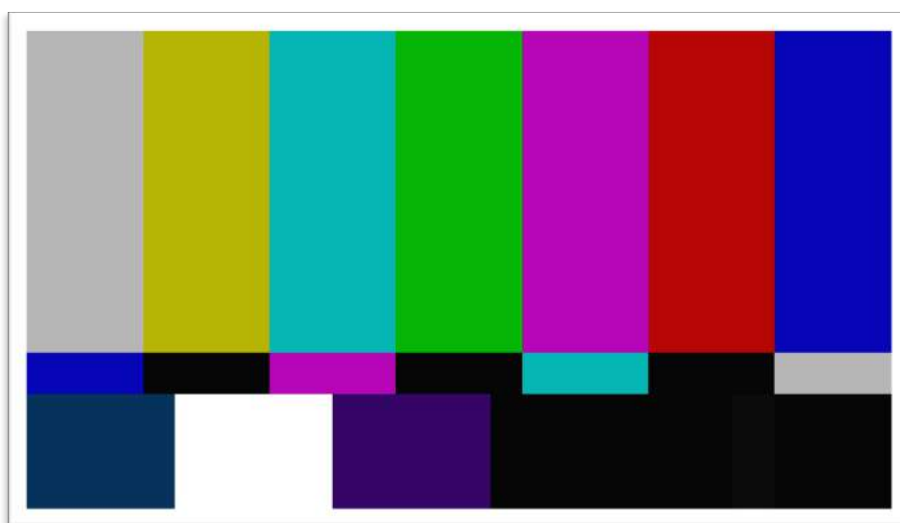


Figura A - Color bars conforme estabelecido pela SMPTE.

Quando todas os canais estiverem acesos, o *pixel* será branco. Para atingir o branco ideal (que não seja brilhante demais e nem levemente acinzentado por estarem com pouca intensidade) foi estabelecido o valor de 700mV como valor máximo. A imagem da barra de cores possui características precisas quando reproduzida nos equipamentos que monitoram *pixels*. Sendo, portanto, um dos primeiros e ainda bastante utilizado meio para controle e precisão das cores dos *pixels*. A faixa vermelha, por exemplo, seriam todos os *pixels* tendo apenas o canal referente ao vermelho ligados, enquanto a faixa ciano teria os canais azul e verde ligados e o vermelho desligado, outras combinações geram as outras cores das faixas.

Atualmente, há outros aparatos e técnicas para precisar as cores em monitores e televisores, como calibradores de monitor, por exemplo.

Monitorando pixels – Espaço de cor

Existem diversos aparatos que monitoram os *pixels* de uma imagem, como Moura (2016) pontuou, basicamente, a função desses aparatos é dizer quantos *pixels* possuem quais canais acesos e a qual intensidade, ou seja, são equipamentos digitais que decodificam os *pixels* binariamente, ligados ou desligados. Quando ligados podem assumir diversos valores. Um dos padrões para medir os *pixels* é chamado de sistema RGB, um padrão internacional para monitores e televisores digitais que utiliza a lógica binária do bit para cada canal, cada canal possui 8 bits e, sendo assim, tem-se 2^8 ou 256 possibilidades de valores em cada canal (são 3), ou 24 bits no total, 24 bits correspondem a 2^{24} , sendo assim, são 16.777.216 cores possíveis em combinações, esse número disposto em forma gráfica dá origem ao chamado espaço de cores sRGB⁸⁹.

Atualmente os principais softwares de correção de cor digitais utilizam como padrão o sistema com 10 bits em cada canal, possibilitando, portanto, bilhões de cores possíveis. Ou seja, seriam 2^{10} que seria 1024 possibilidades por canal. 1024^3 , algo em torno de um bilhão de cores possíveis.

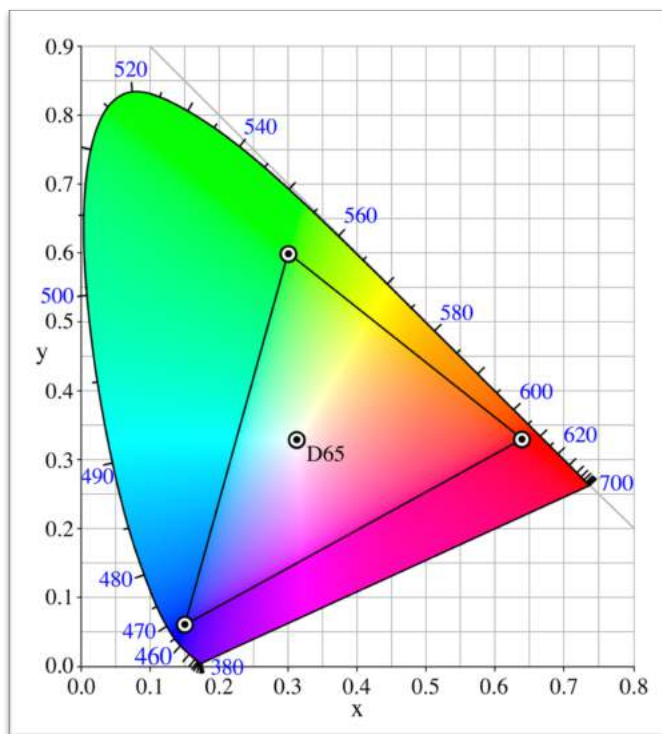


Figura B - Demonstração do espaço de cor sRGB comparado com CIE Lab

⁸⁹ Standard RGB – desenvolvido pelas empresas Microsoft e HP para integrar equipamentos digitais.

A Figura 2 demonstra a comparação entre as cores possíveis com o sistema sRGB com o sistema CIELab⁹⁰. O sistema sRGB é reconhecido internacionalmente como o padrão para integração dos aparelhos digitais⁹¹. Pode-se observar nessa comparação que apesar de um número grande de possibilidades, o sistema sRGB não abrange toda a gama de cores possíveis de serem vistas. Mesmo o sistema de 10 bits ainda não teria a abrangência total de possibilidades cromáticas.

As cores dispostas na Figura 2 não correspondem com as cores reais possíveis de serem vistas, pois foi construído utilizando o sistema sRGB que limita essa representação, servindo apenas como comparativo.

A compreensão matemática dos *pixels* é importante para que o colorista consiga monitorar a imagem e suas cores.

O software Apple Color – Interface

O software utilizado para a realização deste trabalho foi o Apple Color, pertencente a empresa norte-americana Apple Inc. Ele, atualmente não é mais comercializado e não possui atualizações desde 2010. No entanto, foi este o software que estava nos computadores da produtora na qual o filme *Tão Longe é Aqui* (Eliza Capai, 2013) passou pelo processo de colorização digital.

A interface do software é utilizada para ilustrar alguns pontos dessa dissertação.

O software é dividido em abas, cada aba possibilita comandos e funções diferentes. A primeira aba (Setup) serve para organizar os arquivos que serão utilizados pelo programa, assim como preparar o programa para o tipo de arquivo, extensões e codecs⁹² que serão utilizados. Como o intuito deste glossário é introduzir os conceitos para facilitar a leitura do texto, apenas algumas abas serão citadas, pois são aquelas utilizadas nas discussões do texto⁹³.

⁹⁰ Sistema de representação matemática das cores visíveis independente do meio onde será transmitida. Mostra uma média da capacidade visual humana para as cores do espectro.

⁹¹ <http://www.color.org/index.xalter> - Web site da *Internacional Color Consortium*, associação responsável por estabelecer perfis desse padrão para outros meios.

⁹² Codecs e extensões são utilizados para codificar ou decodificar arquivos de mídias. Eles compactam o arquivo original, reduzindo seu tamanho nos computadores.

⁹³ Para maiores informações sobre o software, acesse: <https://documentation.apple.com/en/color/usermanual/>

As abas que serão discutidas serão: Primary In e Secundaries. Como o nome indica, são responsáveis pelas correções primárias (correção de cor) e correções secundárias (*grading*), respectivamente, da imagem.

A aba Primary In pode ser observada na Figura 3 e conta com dois tipos de controladores principais dos atributos da cor: *color wheels* e *curves*, conforme indicado. As *color wheels* estão divididas em: *shadows* (sombras), *midtone*s (tons médios) e *highlights* (altas luzes). Cada *color wheel*, portanto, controla as cores dentro de um escopo diferente, *shadows* controla os pixels que estão próximos do preto (independente do matiz), *midtone*s controla os próximos ao cinza médio (independente do matiz) e *highlights* controla os pixels próximos ao branco (independente do matiz). Para utilizar a *color wheel* basta mover o ponto central em direção à cor que se queira produzir. Por exemplo, ao mover a *color wheel shadows* em direção ao vermelho, os pixels próximos ao preto se tornarão avermelhados.

As curvas são ferramentas que trabalham as cores através de cada canal do pixel (RGB). Existem quatro curvas: vermelho, azul, verde e luma. Cada curva controla a intensidade de seus respectivos valores. O topo da curva controla os *highlights* e abaixo os *shadows*. Ao mover a curva para baixo retira-se seu matiz correspondente, ao mover para cima acrescenta-se. No exemplo da Figura 3, a curva do vermelho foi movida para baixo, portanto, retirou-se vermelho dos meio-tons (por ser o centro da curva). Já a curva azul foi movida para cima, acrescentando azul aos pixels de meio-tons. A curva Luma controla o brilho da imagem, é a união das outras três curvas.

Nessa aba é possível perceber outros controles, mais simples, ao lado direito. São controles numéricos. Dentre eles, destaque para *Saturation*, *Highlight Saturation* e *Shadow Saturation*. Respectivamente, um controlador da saturação geral da imagem, um controlador da saturação apenas das altas luzes e um controlador das sombras (pixels próximos ao preto).

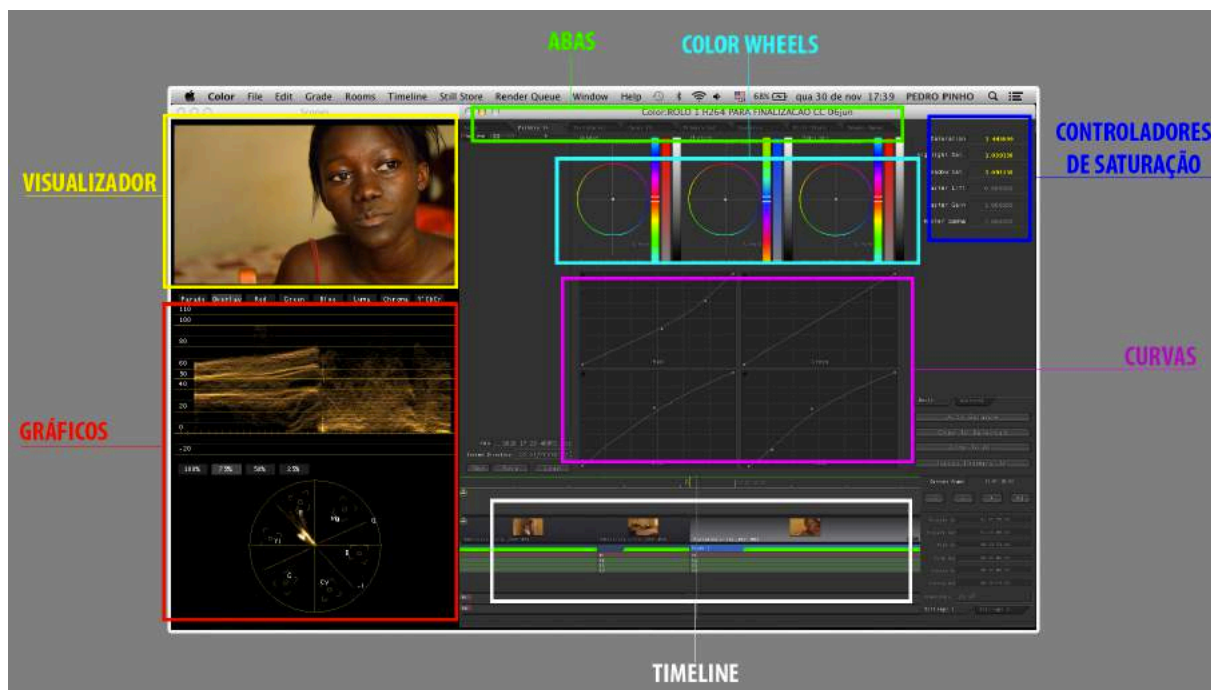


Figura C - Interface das correções primárias do software Apple Color

A segunda aba, *Secondary*, corresponde àquela responsável por produzir o *look*. Em um fluxo de trabalho, primeiro se equaliza os planos e corrige erros na aba *Primary In*, depois se aplica o *look* na aba *Secondary*. Ela possibilita trabalhar pontos específicos da imagem, criar máscaras, selecionar uma cor específica para modificar, dentre outras funções. É possível realizar oito modificações distintas, diferente da aba anterior em que os controladores modificavam a imagem toda. Nesta aba cada uma das oito modificações possui seus controladores próprios. A Figura 4 mostra essa aba. Os controles são muito parecidos com o da aba anterior, a diferença principal, portanto, será dada pelos controles do colorista. Nessa aba se concentram as modificações para produção do *look*.

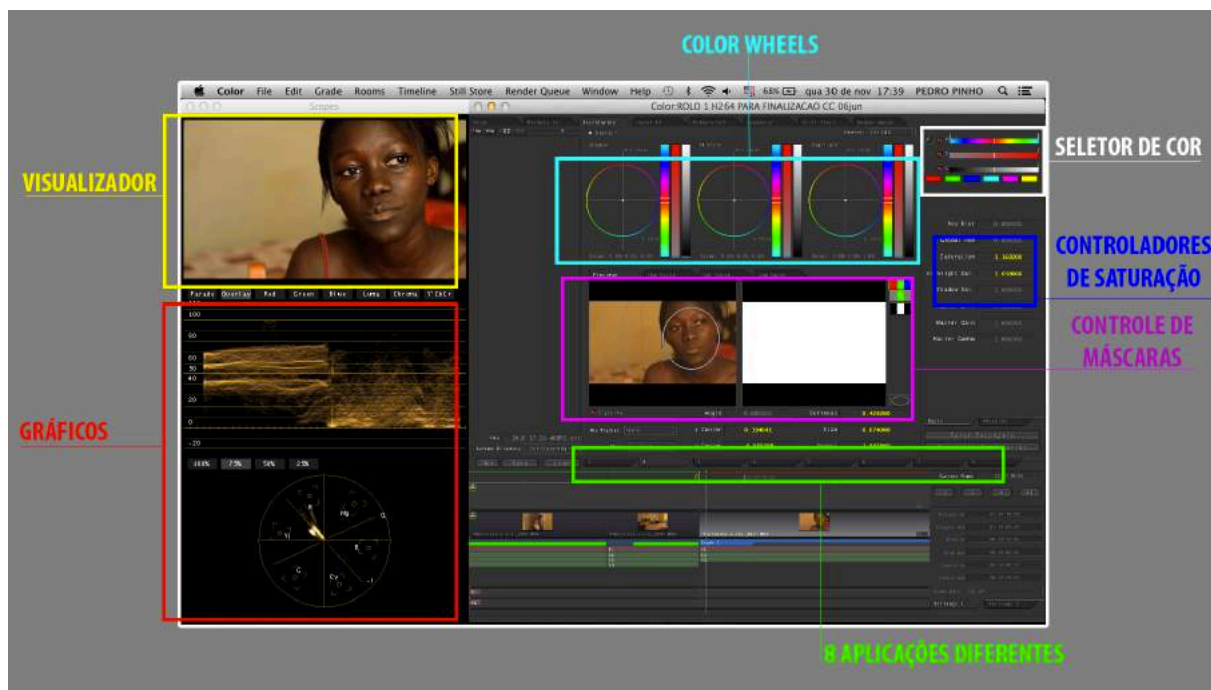


Figura D - Interface das correções secundárias do software Apple Color

Para demonstrar as capacidades das correções secundárias, a Figura 5 traz o efeito de uma máscara aplicada sobre o rosto da personagem buscando aumentar o foco nela com mais brilho e saturação em seu rosto. Outra possibilidade é utilizar o seletor de cor para isolar uma gama de cores específicas para modificar. As possibilidades e diferentes combinações das correções secundárias são inúmeras.

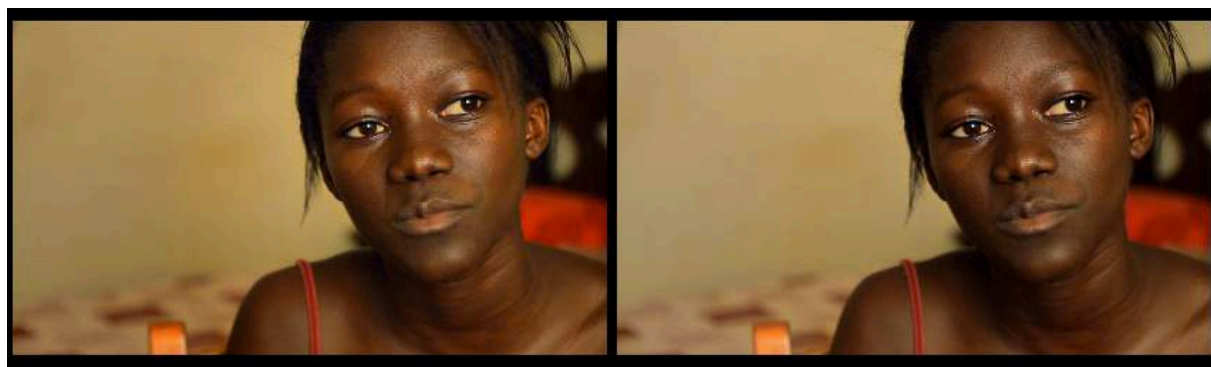


Figura E - Máscara aplicada sobre o rosto da personagem na imagem da direita.

Waveform – monitorando luminosidade

Segundo Guimarães (2001, p. 54 e 55), três aspectos são praticamente universais das características das cores. A nomenclatura pode variar, mas os três conceitos se mantêm. Um primeiro determina onde a cor se encontra no espectro eletromagnético, o segundo demonstra

quão próxima do branco (atenuações ascendentes ou clareamento, segundo o autor) ou do preto (atenuações descendentes ou escurecimento) essa cor está, e um terceiro conceito aproxima ou distancia essa cor de seu tom correspondente em uma escala de cinzas.

Ao primeiro conceito, Guimarães utiliza o termo “*matiz*”, o segundo seria “*valor de luminosidade*” e o terceiro seria a “*saturação*”. Outras nomenclaturas são possíveis para esses três termos, Jacques Aumont, por exemplo, utiliza apenas “luminosidade” para o segundo conceito explicado, enquanto Munsell utiliza “croma” no lugar de saturação para o terceiro conceito. (Guimarães, 2001, p. 55). Com o sistema RGB é possível variar as cores nessas três vertentes também através da combinação de valores de cada canal.

Uma explicação simples diria que o Waveform monitora a luminosidade dos pixels, ou seja, ele determina quão próximo o pixel está do branco ou do preto. No entanto, é preciso explicar que isso se deve ao fato de o waveform medir os valores dos *pixels* em unidades de medida de luminância (como milivolts ou nits⁹⁴, por exemplo), desse modo é possível determinar qual o valor adequado para a transmissão dos *pixels* e qual o valor máximo que os canais podem assumir. É importante ressaltar que cada monitor possui características diferentes e podem assumir valores diferentes, porém, há um padrão para transmissão estabelecido pela SMPTE (Society of Motion Picture and Television Engineers).

Você também pode avaliar o contraste usando um monitor Waveform (às vezes chamado WFM), que tem a vantagem adicional de facilitar a associação das características do gráfico com as da imagem original, para que você possa ter uma ideia de quais partes da imagem estão na parte inferior ou superior da escala⁹⁵. (Hurkman, 2011, p. 52)

Os pixels pretos da imagem são representados na parte inferior do gráfico, enquanto os brancos na parte superior. Um Waveform pode ser configurado para mostrar outras informações, mas para esse trabalho o interessante é aprender a observá-lo sendo utilizado para perceber a luminância da imagem. “O Waveform é um fotômetro. É o fotômetro de hoje”. (Moura, 2016, p. 64).

Na correção de cor, o waveform é, de novo, um voltímetro. Mede o quanto de eletricidade está sendo aplicada a cada pixel do monitor. Se você olhar para a imagem no monitor e olhar para o waveform, verá que o branco está a

⁹⁴ Unidade de medida de uma fonte de luz. Também conhecido como candela por metro quadrado.

⁹⁵ You can also evaluate contrast using a Waveform Monitor (sometimes called a WFM), which has the added advantage of making it easier to associate the features of the Waveform graph with those in the original image, so you can get a sense of which portions of the image are sitting at the bottom or top of the scale. – Tradução livre do autor.

700mV. E o preto está a zero. A cara de todos os atores estará ali pelos 350mV. Existe muita informação passível de ser lida no waveform, mas isso é o que importa. (Moura, 2016, p. 65)

Como ler um Waveform de Luminância

A leitura do Waveform se dá na mesma direção da imagem, ou seja, caso tenha um pixel branco do lado direito da imagem, haverá um ponto na parte superior do gráfico do lado direito. A Figura 6 mostra como o waveform lê uma imagem que varia sua luminância, indo do preto ao branco, passando por diferentes tons de cinza.

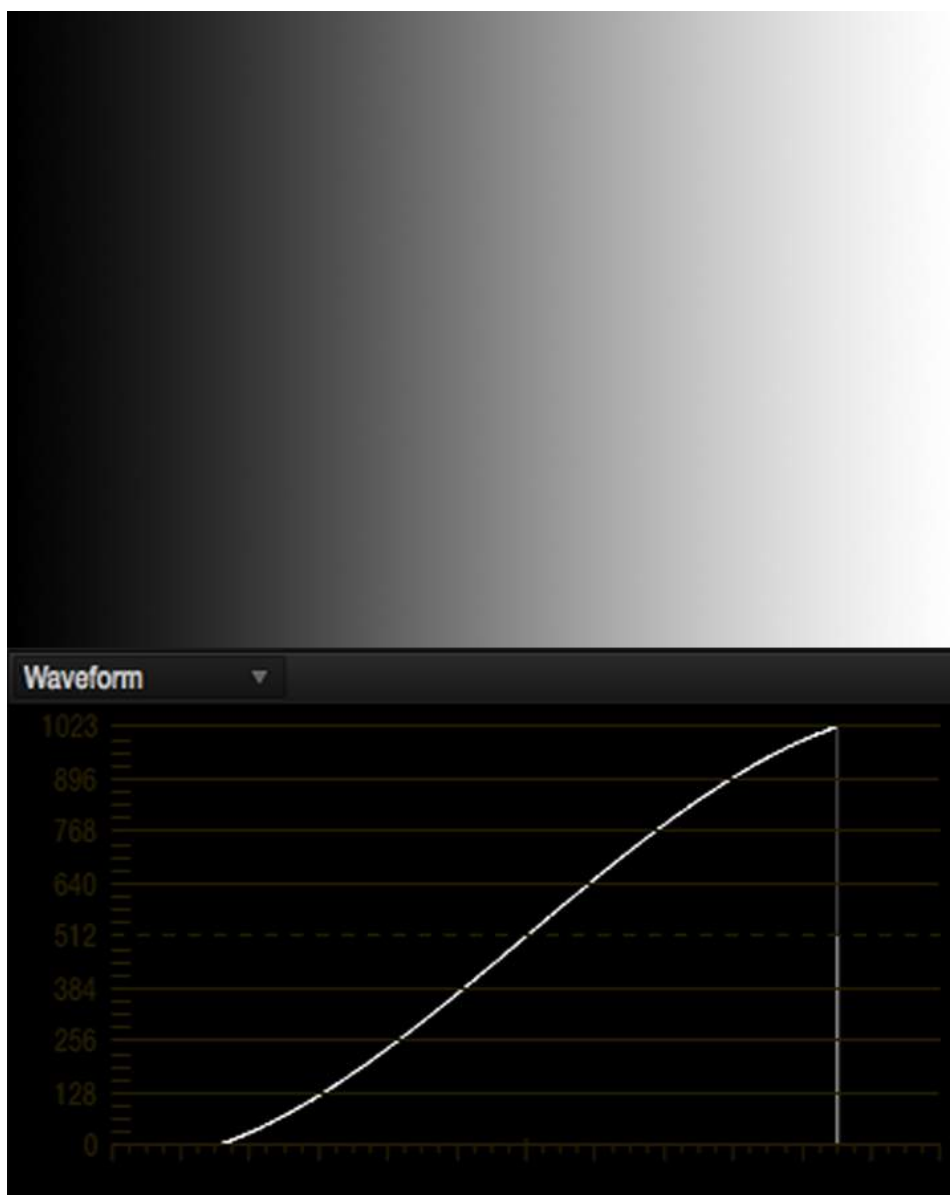


Figura F – O Waveform se lê no mesmo sentido da imagem

O Waveform de luminância informa quão claro ou escuro está o pixel, descartando a informação referente ao matiz do mesmo. Na Figura 7 é possível perceber que mesmo matizando a Figura 6 o gráfico se mantém o mesmo.

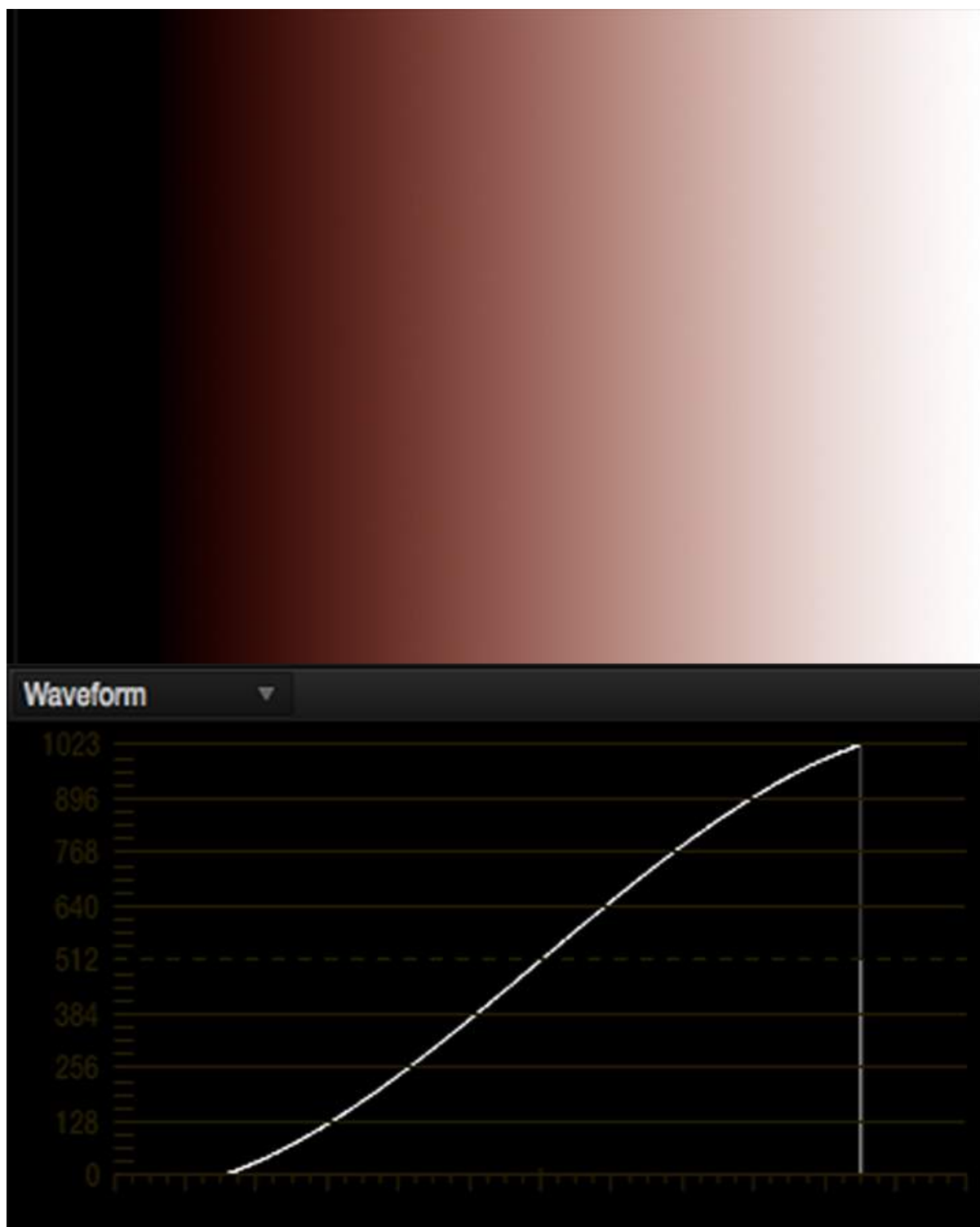


Figura G – O Waveform de luminância não lê informações referentes ao matiz

Vectorscope – Monitorando saturação e matiz

Se o waveform monitora a luminosidade, cabe ao vectorscope monitorar as outras duas variáveis da cor, o matiz e a saturação. Para isso o instrumento utiliza um círculo cromático. O círculo cromático é uma forma de organizar as cores do espectro – que é linear – utilizando um círculo, de maneira a facilitar a identificação de cores complementares e análogas⁹⁶, por exemplo.

As cores variam em três direções, em três dimensões. HSL. Cor (H), saturação (S) e brilho (L). Aqui, no vectorscope, monitoramos H e S. Lá, no waveform, L. (Moura, 2016, p. 73)

Como ler um Vectorscope

Esse gráfico se apresenta na forma de um círculo, correspondendo a um círculo cromático. No centro de um vectorscope está a cor branca, ao sair para alguma direção do círculo a cor irá tornar-se mais saturada. Basicamente, o vectorscope mostra qual cor e a que nível de saturação ela se encontra. “O vectorscope mede o intervalo geral de matiz e saturação dentro de uma imagem⁹⁷”. (Hurkman, 2011, p. 127). Segundo Hurkman (p.127) o vectorscope ideal foi projetado para ler as barras de cor SMPTE (Figura 1), apontando no gráfico onde os pixels estarão. Na demonstração (Figura 8) é possível ver como o vectorscope leu as barras de cor SMPTE.

⁹⁶ Cores complementares são aquelas que estão opostas no círculo cromático, como vermelho e ciano, por exemplo. Cores análogas são aquelas que estão próximas no círculo cromático, como amarelo e vermelho, por exemplo.

⁹⁷ The vectorscope measures the overall range of hue and saturation within an image – Tradução livre do autor.

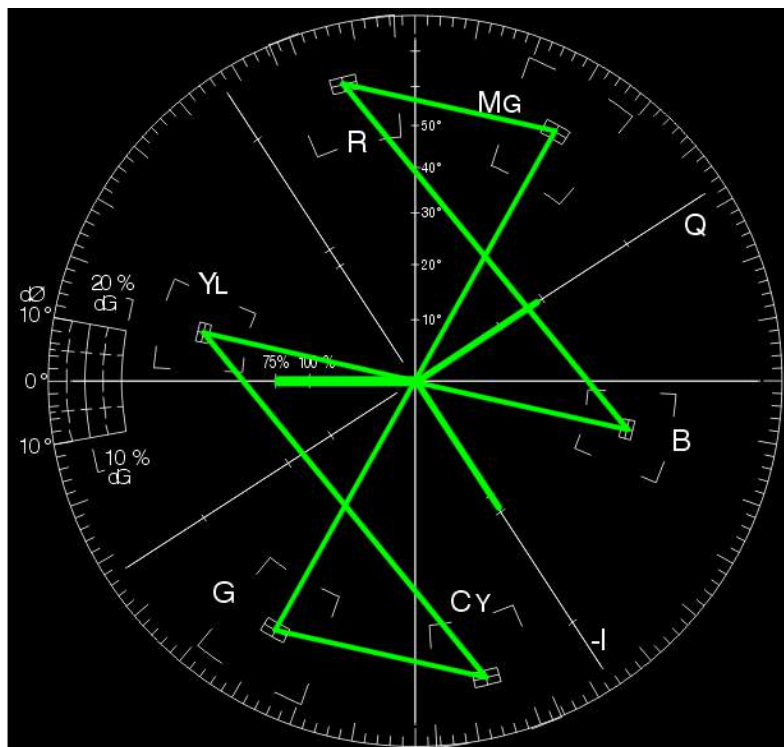


Figura H – A leitura da SMPTE Color Bar pelo vectorscope

Em uma imagem de um filme é possível verificar alguma “tendência” de cor na imagem. O vectorscope da Figura 9 mostra uma imagem que está tendendo para vermelhos, e praticamente não há ponto branco, pois quase nenhuma parte do gráfico toca o centro. Para corrigir essa imagem é necessário, no caso, buscar o branco, para isso é preciso “levar” o gráfico para o outro lado, para o lado complementar do vermelho, o ciano. Ao adicionar ciano na imagem, o gráfico se move para o centro, naquela direção, e alguns pixels brancos começam a aparecer. (Figura 9).

Na leitura do vectorscope, no caso de imagens escuras, o que vale para o branco, também vale para o preto, ou seja, o preto também se encontra no centro e pode tender para outras cores.

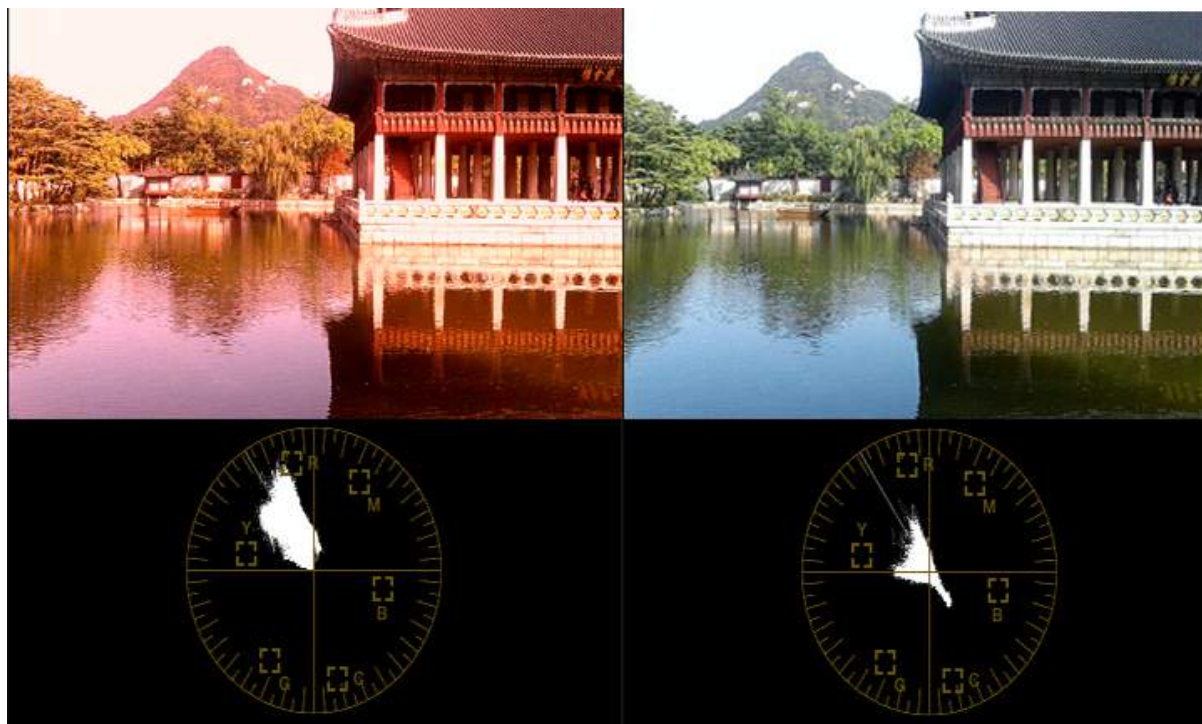


Figura 1 – Ajuste simples utilizando o vectorscope como referência

Skin line – Linha da pele

O vectorscope, por mostrar o matiz e a saturação, possui uma funcionalidade extra, ele pode ser utilizado como parâmetro para a “cor da pele”. A maioria dos softwares possui um indicador em torno dos vermelhos e laranjas, que indica por onde a “cor da pele” deve estar. Esse indicador é chamado de linha I ou *skin line* (linha da pele). Ele é utilizado para evitar que o tom da pele fique esverdeado, o que poderia causar estranhamento no público, caso esse não seja o intuito. Na Figura 10 é possível observar a linha I (a seta indica onde ela se encontra no vectorscope).

Tanto faz se a pele é mais clara ou mais escura. A cor é sempre a mesma. Mais clara ou mais escura. Mais forte ou mais fraca. Negro ou branco. (Moura, 2016, p. 99)

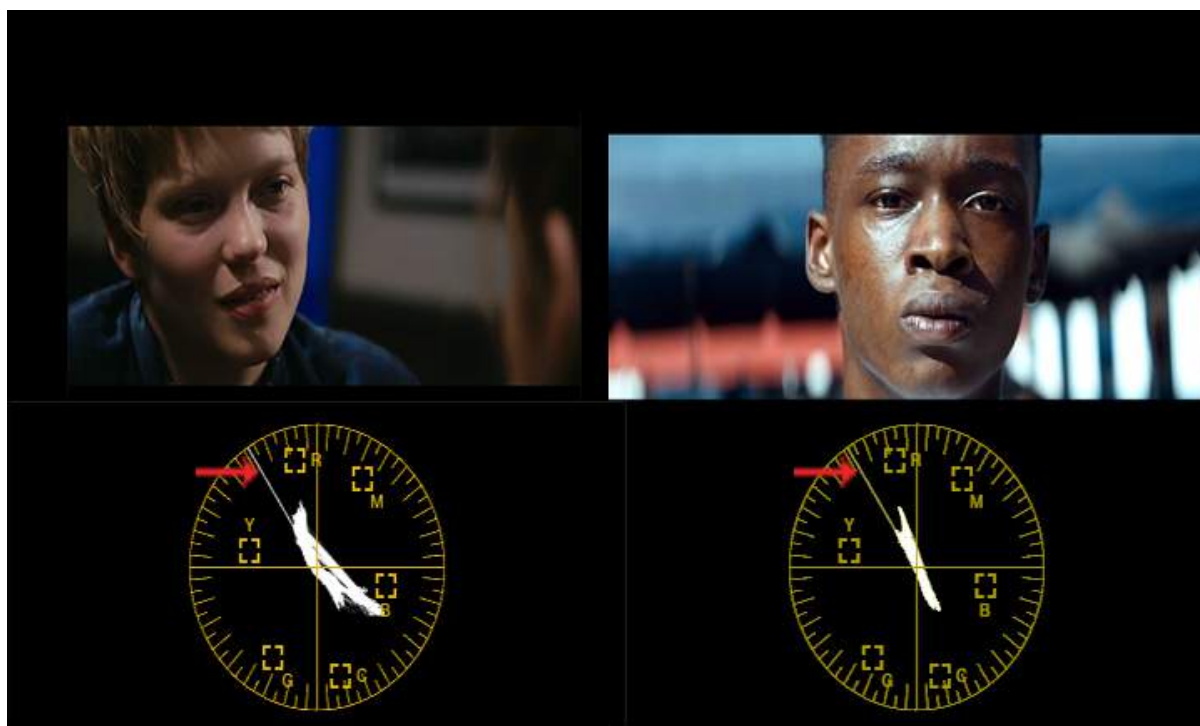


Figura J – Dois vectorscopes com a indicação da Skin line

O vectorscope e waveform, portanto, auxiliam o colorista a encontrar a cor adequada para cada situação. Essas ferramentas são fundamentais para compreender em qual direção é preciso ir no intuito de criar um *look*. Cada sequência de um filme com um determinado *look* possui diversas cenas, cada cena, portanto, precisa estar com o *look* exato em todas as dimensões da cor, brilho, saturação e matiz. Essas ferramentas também auxiliam na correção das imagens que possuem diferenças ou defeitos como sub ou superexposição, tendência para uma determinada cor, ou algum outro tipo de erro que precise ser corrigido.